

84
kolorowe
strony!

INDEKS Nr 320358

ISSN 1230-8773

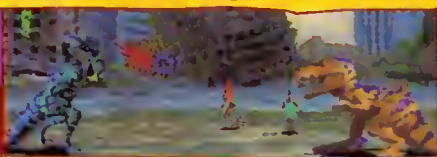
CENA 3 / 30000 zł

11/95

SWIAT SCIERT

KOMPUTEROWYCH

PRIMAL RAGE



FADE TO BLACK



FIRST ENCOUNTERS



COMMAND & CONQUER



MAGIC CARPET 2 - THE NETHERWORLDS



AMIGA
wraca



ROAD & TRACK

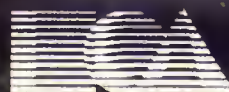
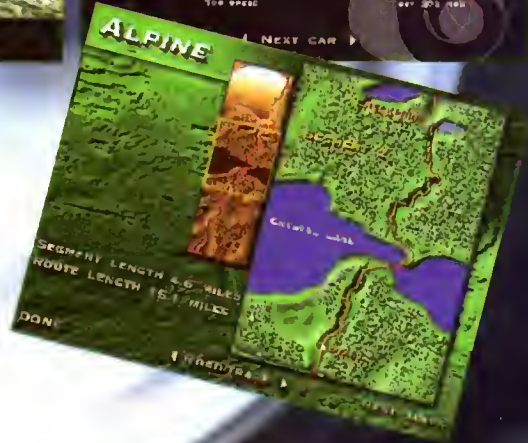
P R E S E N T S

The NEED for SPEED™



Prowadzisz najlepsze samochody świata z karkołomną prędkością po najszybszych drogach i torach, jakie można sobie wyobrazić! The Need For Speed jest pierwszą grą, która pozwala odczuć przyływ adrenaliny towarzyszący prowadzeniu nowoczesnych samochodów na granicy ich możliwości, otrzeć się o ryzyko śmierci na drogach stworzonych z fotograficzną dbałością o szczegóły.

Piękna grafika w wysokiej rozdzielczości, super szybkie trójwymiarowe procedury graficzne, niezwykle dokładne modele fizyczne i 16-bitowy, cyfrowy dźwięk, sprawia, że nigdy nie będziesz miał dosyć... The Need for Speed.



Dystrybutor w Polsce:
IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
tel. 642 27 66, 642 27 68

by Pioneer Productions™
and Electronic Art Canada

ELECTRONIC ARTS®



ISSN 1230-8773

INDEX 320358

Świat SGIERt

KOMPUTEROWYCH

Rok 3

Numer 11

REDAKTOR NACZELNY

Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ.

Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY

Krzysztof Wirszytło

SKŁAD KOMPUTEROWY

Karol Jagodziński

Grażyna Zubik

DZIAŁ PRENUMERATY

Agnieszka Jasiulewicz

REDAKCJA

Krystyna Salasińska

WSPÓŁPRACA

Piotr Biłski

Tomasz Dominiak

Łukasz Dominiak

Szymon Grabowski

Tomasz Huluszkiewicz

Dariusz Lewkowski

Daniel Lisiński

Arkadiusz Matczyński

Piotr Orcholski

Bartosz Stawski

Kamil Szafara

ADRES REDAKCJI:

ul. Świętojańska 2/7

85-077 Bydgoszcz

tel. 45-51-18, fax 22-64-03

NAŚWIETLANIE:

Studio "OMEGA"

Plac Weysenhoffa 11, Bydgoszcz

DRUK:

Prasowe Zakłady Graficzne

ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

DYREKTOR WYDAWNICTWA

Andrzej Kentzer

WYDAWCA:

Wydawnictwo ALFIN sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7

85-077 Bydgoszcz

Konto:

Bank PKO S.A. Bydgoszcz

5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:

Krzysztof Wirszytło

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany treści i tytułu nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA.

AMIGA WRACA!



*T*ak, tak, Amiga wraca - i to nie tylko wraca na Zachodzie, ale także na naszym, rodzimym rynku. Jeśli nie wierzysz, spójrz na reklamę ze strony 67. Jak podają wiarygodne źródła, dystrybutorem na Polskę jest Uwe Kmieciak z firmy Holtkoetter z Hamburga, natomiast autoryzowanym dystrybutorem w Polsce (czyli firmami rozprowadzającymi Amigi w naszym kraju) są APS z Warszawy i BŁK z Poznania. Niestety, jak można się było tego spodziewać, zmianie uległy ceny oferowanych Amig. "Goła" A1200 ma kosztować 699 DM, A1200 z HDD (2,5", 170 MB) oraz zainstalowaną Scalą MM300 - 999 DM, zaś A4000T, także z HDD i Scalą - od 3699 wzwyż (zależnie od konfiguracji). Prócz tego sprzedawany będzie także monitor A 1438S w cenie 579 DM. Jakie będą polskie ceny, tego nikt jeszcze nie wie, ale nie powinny one odbiegać od zachodnich. Ogólnie mówiąc - i tak będzie to konkurencyjna oferta (w stosunku do najnowszych modeli PC).

Jeśli chodzi o przyszłość Amigi, to już w najbliższych miesiącach szykowany jest nowy model: A1200CD. W pierwszej dekadzie przyszłego roku powinna się także ukazać A1200/30. Ostatnią nowością, przewidzianą na czas późniejszy, ma być nowy model konsoli CD32 oraz Amiga HighEnd na procesorze Power PC.

To wszystkie najnowsze wieści. Amigowcy mogą teraz z ulgą odetchnąć. Wygląda na to, że wszystko wraca do normy, a nawet jeszcze lepiej - że idzie znacznie dalej. NARESZCIE!

Powyższy wstępniak różni się od poprzednich, gdyż w całości został poświęcony Amidze, ale mam nadzieję, że zostanie mi to wybaczone, zważywszy na ważność informacji.

A teraz zapraszam do lektury ŚGK.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

OD REDAKCJI



First Encounters

Elite brakowało możliwości lądowania na planetach, zaś Frontierowi konkretnej fabuły. Czego brakuje grze First Encounters? Już chyba tylko tego, że to zabawa, a nie rzeczywistość.

Command & Conquer

Spółka Westwood/Virgin znana jest min. ze świetnej strategii, jaką jest gra Dune 2. Po 2 latach intensywnych prac, spółka znów powraca do tematu strategii. I to z jaką klasą!



Primal Rage

Bijatyki to już ogromna rodzina wśród gier komputerowych. Najgłośniejszy z tytułów to Mortal Kombat 2. Właśnie do niego porównuje się Primal Rage. I coś w tym porównaniu jest.

Fade to Black

Pamiętasz może grę Another World? A grę Flashback? Jeśli tak, to zapewne ucieszy Cię fakt, że oto czekają Cię kolejne emocje w tym kilmacie, a to za sprawą następcy powyższych hitów.



Magic Carpet 2

Dla miłośników latających dywanów twórcy gry Magic Carpet przygotowali nie lada gratkę - część drugą tego popularnego hitu. Oczywiście, wszystko jest jeszcze lepsze i ciekawsze.



TRYBUNA

Cena Postępu	58
Hity	57
Już to gdzieś widziałem cz.3	61
Kantyna	66
Listy	3
Między nami, graczami	59
Ogłoszenia	76
Rozwiązanie konkursów	64
S.O.S	70
Tawerna	68
Triki	72



ZAPOWIEDZI

Bridge Challenger	4
Cyberstreet	6
Football Ltd.	7
Iron Angel	6
Pinball World	5
Screamer	6
Sea Legend	7
Silent Steel	5
Space Runner	6
Synergist	4
The Machines	6
Wheelspin	4



OPISY

Air Power	18
BC Racer	34
Colonization - suplement	43
Combat Air Patrol	28
Command & Conquer	12
Dark Sun 2 - rozwiązanie	48
Fade to Black	22
First Encounters	11
Full Throttle	23
High Seas Trader	24
Hocus Pocus	32
Knight of Xentar - rozwiąz.	54
Kosmos	35
Legions for Windows	14
Magic Carpet 2	26
Outer Ridge	33
Quake	8
Primal Rage	20
Prisoner of Ice	17
Seawolf SSN-21 - strategię	36
Star Trail - suplement	51
Tides of Darknes	16
Warriors	30
Wing Commander 4	9
Worms	10
X-fighter	21



LISTY * LISTY * LISTY * LISTY * LISTY

UWAGA! HITY 95!

Przypominamy, że trwa konkurs na nazwę dla Nagrody Czytelników za grę roku. Jednocześnie czekamy także na propozycje tytułów (w dwóch działach: polskim oraz zagranicznym), które miałyby tą nagrodą zostać uhonorowane.

Ostateczny termin nadsyłania propozycji mija z dniem 20.12.1995. Liczy się data stempla pocztowego.

Od kilku tygodni bezskutecznie poszukuję "Sensible World of Soccer". W jednym z listów, które ukazują się na łamach Waszej gazety, wyczytałem, że oryginalnej wersji tej gry w Polsce jeszcze nie ma. Mam nadzieję, że to nieprawda. Dorwałem gdzieś piracką wersję tej gry, ale powiedzmy sobie szczerze, masę rzeczy jest po prostu wyciętych. Dlatego chcę kupić oryginalną wersję. Kupiłem sobie Amigę 1200, wydałem masę pieniędzy i nie chcę teraz grać na pirackich, przeważnie okrojonych wersjach gier.

Artur Kłoska
(adres znany redakcji)

Rozumiem, Arturze, Twoją rozterkę i w pełni ją podzielam. Ostatnimi czasy polscy dystrybutorzy jakby zapomnieli o amigowcach, a szkoda. Jeśli chodzi o "Sensible World of Soccer", to sprawa nadal nie ruszyła z miejsca. Zresztą w temacie tym istnieje pełen chaos. Otóż twórcą gry jest firma Sensible Software, natomiast wydawcą wersji pecetowej Warner Interactive Entertainment, a wersji amigowej - Renegade, która zresztą podlega Warnerowi. Niezłe zamieszanie, prawda? Jeśli chodzi o dostępność gry w Polsce, to przedstawicielem WIE na Polskę jest Bobmark, który zapowiedział ukazanie się pecetowej wersji gry do końca roku. O wersji amigowej na razie nic nie słysząc, ale mam nadzieję, że Bobmark pomyśli i o tym. Arturze, jeszcze trochę cierpliwości. Sytuacja i tak znacznie się polepszyła w ciągu tego roku.

Zwracam się do Was z prośbą o pomoc. To jedyna nadzieja,

jaka mi pozostała. Szukałem wszędzie stacji dysków do Commodore 64, ale nigdzie nie mogłem jej dostać. Może Wy mi pomożecie.

Paweł Zawadzki
Walbrzych

Pawle, trudno dopomóc Ci na odległość. Jeśli szukałeś stacji w sklepach w swoim mieście i jej nie znalazłeś, wątpię, abyśmy my jako pismo mogli to zrobić. Mam natomiast dla Ciebie inną propozycję. Przejrzyj nasze ogłoszenia drukowane na końcu numeru. Powinieneś tam znaleźć coś dla siebie - jeśli nie teraz, to na pewno w przyszłości. Poza tym już za dwa, trzy miesiące wznowimy przyjmowanie zgłoszeń i będziesz mógł złożyć własny anons. Ogłoszenia były i nadal będą bezpłatne. Czy takie rozwiązanie Cię zadowala?

1. Już od dłuższego czasu mam grę "Universal Military Simulator 2" i nie wiem, jak ją uruchomić na A600. Na ekranie tytułowym, pod napisami, widnieje napis "1MB required". Czy to znaczy, że mam za mało pamięci? Pomóż.

2. Poszukuję dobrej symulacji na A600. Mam na razie takie, jak: "Epic", "Wing Commander", "Gunship 2000". Czy mógłbyś polecić mi coś?

Tomasz Maleszka
Ziemlin

ODP.1. Szczerze mówiąc, obojętnie nie grałem w tę grę, ale z komunikatu na ekranie tytułowym wynika, że jak sam piszesz, brakuje Ci pamięci (tzn. Twojemu komputerowi). Amigi mają dwa rodzaje pamięci: Chip i Fast.

Prawdopodobnie gra wymaga 1MB tej drugiej, a A600 standardowo jest wyposażona tylko w 1 MB Chip. Pozostaje Ci dokupić brakującą pamięć Fast i wszystko powinno być w porządku.

ODP.2. Gry, które wymieniałeś, są krokami milowymi w amigowych symulacjach i trudno będzie podać coś ciekawszego. Mnie podobały się jeszcze: Reach for the Skies, Flight of the Intruder, Birds of Prey, Falcon, Overlord, Tornado, F117A.

Mam z bratem około 6 mbi z (starych) i zamierzamy kupić CD32.

1. Czy po podłączeniu do A500 będą chodziły gry z komputerów z kości AGA?

2. Jak zapisuje się stan gry na CD32?

3. Czy można podłączyć CD32 do telewizora stereo?

4. Czy w ogóle oplaca się kupować CD32?

Kamil i Paweł Męczyński
Nowy Tomyśl

ODP.1. CD32 można podłączyć do A500, ale wcale nie znaczy to, że w takim układzie będą działały gry przeznaczone na kości AGA. Będzie to umożliwiał wyłącznie ściąganie danych i nic więcej. Można natomiast kupić specjalny moduł (np. CD32 ProModule polskiej firmy Elsat), do którego podłącza się stację dysków i klawiaturę (plus dodatkowe wyposażenie) i w ten sposób uzyskać Amigę 1200 CD.

ODP.2. Zapisanie stanu, jeśli gra taką możliwość przewiduje, odbywa się bezpośrednio do pamięci CD32. Pracuje ona niezależnie od normalnego zasilania i wraz z wyłączeniem konsoli zapis nie ulega zlikwidowaniu.

ODP.3. Tak, można.

ODP.4. Na to pytanie musimy odpowiedzieć sobie sami. Gier na CD32 jest w Polsce coraz więcej, ale wciąż jeszcze są one drogie. Poza tym Escom ma wypuścić wkrótce nową, ulepszoną serię CD32. Może warto poczekać? Niegłupie by też było dołożyć jeszcze trochę i kupić od razu Amigę 1200. A jeśli zabraknie forsy, można zdecydować się na A600. Obydwa komputery mają ogromny wybór gier (stosunkowo tanich) i je także można podłączyć bezpośrednio do telewizora.

Bardzo Was proszę, opiszcie jak najszybciej wszystkie czary do "Ishara 2" (...) oraz składniki do magicznych napojów, które można zrobić w magicznym kociołku.

Rambo
Łódź

Aby zaspokoić Twój głód wiedzy, odsyłam Cię, Rambo, do dwóch starszych numerów ŚGK, w których zajmowaliśmy się "Isharem 2". Otóż w numerze 1/94 opisałem rozwiązanie tej gry, natomiast spis ważniejszych magicznych mikstur i ich sposób wykonania podałem w numerze 4/94, w dziale SOS. Jeśli nie posiadasz tych numerów, zatelefonuj do naszej redakcji i zamów je.

P.P.

SPROSTOWANIE

W numerze poprzem ŚGK, czyli 10/95, opis gry "Lunar Command" ("Moonbase") zilustrowano grafikami z innej gry, tj. "Moon City". Za wprowadzenie w błąd wszystkich serdecznie przepraszamy.

A500/600	EAGLE SOFTWARE	*A1200*
Oferta obejmuje najlepsze oprogramowanie PD & Shareware dla wszystkich Amig. Kilka wybranych tytułów: * CANNON FODDER II - FESTIVE 1d - kolejne, rozbudowane 4 levele super gry! * T-RACER 1d - extra strzelanina kosmiczna, lot w prawo, płynny przesuw grafik w tle. * RUFFIAN 1d - chyba najlepsza platformówka na Amigę! * TEAM 17 PACK 1d - dwie gry: kręgle KING PIN i demo ALIEN BREED 30 AGA. * BLITZ BOMBERS AGA 1d - super gra w stylu Dyna Blaster! (A1200) I kilka wybranych użytkowników: * TUDE 1.0d 1d - z jego pomocą uruchomisz wiele starszych gier, np.: na A1200. (WB 2/3) * MUI 2.3 1d - czyli Magiczny Interfejs Użytkownika: ładne okna, podkłady itp. (WB 2/3) * HIPPO PLAYER 2.0 1d - odtwarza moduły muzyczne Protrackera, także spektrowane Lha. * AUTO STEREOGRAM 1.1 1d - tworzy stereogramy z 16-sto kolorowych obrazków. (WB 2/3) * DFA 2.25 1d - najlepsza baza do przechowywania adresów. (WB 2/3, HO) Oraz: * MODUŁY MUZYCZNE - niezliczona ilość, znaczna część posortowana tematycznie. * OBIEKTY do programów 3D, GRAFIKI, CLIPY, FONTY PL... I coś dla oszczędnych: * TAŚMY VBS 180 min. przygotowywane na zamówienie - zawsze "TANIEJ" niż gdzie indziej!		
AMIGA LIFE!		
AMIGA IS THE BEST!		
Pisz na adres: JACEK PAŁKA ul. Brzozowa 79 13-230 Lidzbark Welski		
PEŁNA OFERTA = dyskietka 3,5" + koperta zwrotna + znaczek za 60 gr. + typ Amigi		



AMIGA

MarkSoft wyda...

...kilka niezłych gier na Amigę. Znajdą się wśród nich: Alien Breed 3D (A1200 i CD32), Gloom (A1200 i CD32), High Seas Trader (A1200), Speris Legacy (A1200 i CD32). W sklepach pojawiają się też Chaos Engine, Fire and Ice oraz Sensible Soccer (wszystkie na CD32). Posiadacze zwykłych Amig zagrać będą mogli w Lineker Collection - zestaw czterech gier piłkarskich. Marksoft wprowadzi też do sprzedaży kilka polskich tytułów, z których warto wymienić Hiper Słownik oraz gry Wisielec i Lost in Mine. Pędź więc do sklepu, Drogi Czytelniku! W chwili gdy czytasz te słowa, część tytułów znajduje się już na sklepowych półkach.



Nareszcie...

Długo zapowiadany następca słynnego Frontier: First Encounters ukaże się na Amigę. W Polsce dostępne będą dwie wersje gry: na A1200 oraz na CD32. Obie wersje wraz z pudełkiem i polską dokumentacją sprzedawać będzie firma Li-Comp. Swoją drogą, jest to jedyna pozycja amigowa, która znalazła się w planie wydawniczym Licompu na ten rok. Oj, niedobrze...

K.Sz.



FIRST ENCOUNTERS

SYNERGIST

21st Century Enter.

Mowa tu będzie o kolejnym produkcie z serii "to ja jestem głównym bohaterem tego filmu". Jest nim wydany właśnie Synergist, film przygodowy dziejący się w niezbyt odległej przyszłości. Główny bohater to Tim Machin, dziennikarz śledzący poczynania wielokrotnego mordercy działającego w mieście New Arhus. Trochę to wszystko podobne do najnowszej produkcji Merit Software pt. SatoCity. Ciekawostką jest uży-

cie nowego engine'u graficznego o nazwie Object Oriented. Daje on podobno bombowe efekty.

M.M.



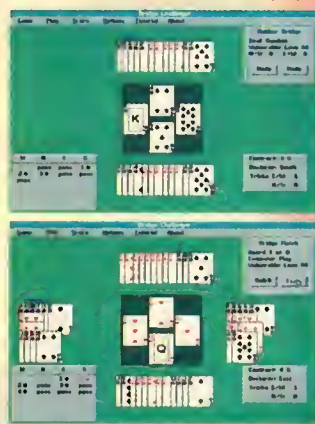
BRIDGE CHALLENGER

Ocean

Bardzo rzadko pojawiają się na naszych łamach wzmianki o komputerowych wersjach brydża. Rozumiem, że jest on mało popularną rozrywką wśród amatorów gier komputerowych w wieku przedprodukcyjnym i nie zdarza im się cierpieć niewysłowione katusze z powodu braku czwartego do brydża, tak więc w ramach popularyzacji tej jakże interesującej gry chciałbym polecić Bridge Challenger przygotowany przez Ocean. Oprócz zalet podobnych do tych oferowanych przez programy typu Omar Sharif Bridge ma on tę wspaniałą cechę, że daje możliwość nauczania się rozgrywki w czasie gry. Ten system działania został oparty na wskazówkach Davida Buma, tre-

nera angielskiej reprezentacji w brydżu sportowym. Na prawdę warto nauczyć się grać w brydża, to jest ciekawsze od wszystkich gier logicznych.

M.M.



Wheelspin

Kompart

Wkrótce pojawi się nowa gra samochodowa opracowana przez pracujących dla Kompart programistów z grupy Floating Point. Gra nad którą ta to coś w rodzaju Skidmarks w o wiele lepszej oprawie. Właściwie ze Skidmarks pozostała tu już tylko sama idea, a reszta to nowe pomysły. Ponieważ gra początkowo była przygotowywana dla CD32, a dopiero po pewnym czasie zmieniono jej przeznaczenie na AGA, jej opracowanie graficzne jest bardzo ciekawe. Wszystko, tzn. samochodziki, tory itd., za wyjątkiem rysowanych ręką plastyka twarzy wszystkich ośmiu postaci, było renderowane. Co prawda liczba możliwych konfiguracji wydaje się dosyć skromna, bo mamy do wyboru 8 postaci,

4 samochody i 4 tory, nie grozi nam zbyt szybkie zanutenie się gdyż programiści wprowadzili możliwość zmiany warunków panujących na torze, podłoża i pogody a także opcję samodzielnego ustawiania parametrów pojazdu tak, jak nam osobiście wydaje się to najodpowiedniejsze. Po wygranej wyścigu otrzymujesz pieniężną nagrodę, którą można spożytkować na zakup lepszego oprzyrządowania samochodu, silnika itd.

Jak na razie to chyba jedna z ostatnich gier, które stworzyła ta grupa z myślą o Amidze.

M.M.





Pinball World

21st Century Entertainment

21st Century Entertainment wypuszcza coś, co fanów popularnych flipperów powinno po prostu dobić. Oprócz poprzednio zaprezentowanego 3D Pinball jest to ostatni krzyk mody w dziedzinie pinballizmu. Nazywa się **Pinball World** i zawiera, uwaga uwaga, 19 stolów! 9 z nich to stoly bonusowe, które można obejrzeć dopiero po wypełnieniu określonego zadania (np. w momencie, gdy przejdiesz tak zwany stół niemiecki, masz z kolei szansę rozbić Mur Berliński). Poza tym istnieją tu takie dziwaczne urządzenia, jak flippery na wysięgnikach hydraulicznych, pola magnetyczne,

przepływające przez stół strumienie wody, które oczywiście mają istotny wpływ na powodzenie w grze (czytaj: trafienie w bilę). Całość zajmuje jeden CD-ROM i ma mieć swoją premierę europejską 25 listopada.

M.M.



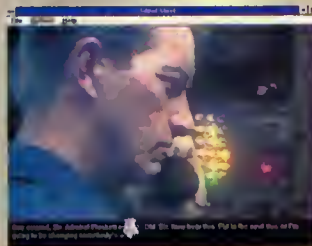
Silent Steel

Ocean

Jak już do znudzenia zapowiadałem, nadeszła era programów interaktywnych, opartych na sfilmowanych scenach zapisanych na dyskach CD. Takim programem jest **Silent Steel**, w którym użyto takiej technologii, aby stworzyć trzygodzinny film sensacyjny. Wcielasz się w nim w rolę kapitana atomowej łodzi podwodnej. W czasie patrolu zostajesz wezwany do walki z libijską łodzią podwodną, która naruszyła morski obszar należący do USA. W trakcie walki odkrywasz, że za wszystkim kryje

się wielka afeta i zdrada... Na koniec dodam, że zdjęcia kręcone były na pokładach atomowej łodzi podwodnej Clogmore i lotniskowca Yorktown. Każdy posiadacz napędu CD-ROM powinien pędzić już do sklepu!

M.M.



CD Projekt

Gry po polsku!

Właśnie wchodzą na nasz rynek polskojęzyczne wersje dwóch hitów, tj. K-50 Hokum oraz X-COM: Terror from the Deep! Niespodziankę tę przygotowała firma IPS Computer Group. Duże brawa. I oby tak dalej!

CD Projekt wydał...

...lub wkrótce wyda wiele interesujących tytułów. Polscy miłośnicy strategii cieszyć się



będą nowymi produktami firmy QQP: Perfect General 2, Lost Admiral 2, Battles in Time. Dostępny będzie też edytor do Perfect Generala - PG Scenario & Campaign Editor. Zagorzali fani RPG zapewne grają w tej chwili w drugą część Dungeon Mastera, która ukazała się 13 października. Wszyscy, którzy lubią trochę pomyśleć powinni poczekać na Awfu! Green Things (produkt w stylu Lemmingów) oraz Dr. Drago's Madcap Chase (gra pod Windows podobna do Monopoli z tą jednak różnicą, że nie poruszasz się dookoła planzsy, a po całej Europie; do gry gratis dołączany jest pad!). Z innych zapowiedzi warto wymienić Clayfightera 2 (bijatyka podobna do Brutal: Paws of Fury, lecz ze znacznie lepszą grafiką oraz Frankenstein: Through the Eyes of the Monster (windowsowa przygodówka podobna do MYST, jednak kilkunastokrotnie większa). W listopadzie pojawi się wreszcie wielokrotnie odkładany rolplej pt.: Stonekeep. Na rynek trafić ma też "budżetowa" wersja Cyberii z polskim manuałem i ceną detaliczną 99 zł oraz War at Sea

Collection - tani zestaw trzech strategii: Lost Admiral, Grandest Fleet, Battles of South Pacific. Większość z zapowiadanych gier sprzedawana będzie wraz z polskimi instrukcjami.

Zapowiedzi MarkSoftu

Na platformę PC nie są one zbyt obszerne, ale dziennikarski obowiązek nakazuje wspomnieć o każdej grze, która ma pojawić się na rynku. W najbliższym czasie ukażą się: Johnny Quest (połączenie przygodówki i zręcznościówki), Virtuoso (oryginalna gra dooomopodobna; cena poniżej 50 zł!), Front Lines (całkiem udana strategia; będzie też wersja na CD) i High Sea Traders (strategiczno-handlowa; dyskiety oraz CD-ROM). Na sklepowych półkach znajdują się też Civil War (strategia) oraz Picture Perfect Golf, jednak będą to pozycje "CD only".

Digital Multimedia Group...

...planuje "wydanie" większości (jeśli nie wszystkich) produktów firm Sales Curve Interactive, Mindscape i Merit Studios. Wśród długiej listy tytułów znajdują się między innymi: Kingdom of Magic, Gender Wars (przygodowozręcznościowa), Double Trouble (przygodówka), Aliens: a Comic Book Adventure (SF), SU-27 Flanker oraz Air Power (symulacja), The Raven Project (gra podobna do Wing Commandera), Steel Panther (symulacja czołgowa), Tiny Troops (pisaaliśmy o tej grze w nrze 8/95), Silent Hunter (symulator łodzi podwodnej), kilka gier z serii Warhammer, Cyberspeed, Al Unser Jr. Arcade Racing (dla Windows '95) i na koniec Chessmaster 5000. Pojawi się też wreszcie długo zapowiadany Alex Dampier World Hockey. Warto wspomnieć, że DMG został wyłącznym dystrybutorem programów encyklopedycznych fir-



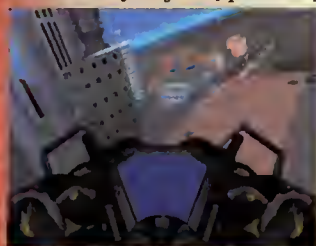
IRON ANGEL

Ocean

Wkrótce Ocean wypuści na rynek nowy program będący czymś w rodzaju symulacji supernowoczesnego myśliwca. Zadaniem gracza będzie pomoc w walce z robotami chcącymi wyeliminować ludzi z tego świata (trochę to przypomina Blade Runnera). Całość ma wyglądać jak Terminal Velocity, z jedną poważną

poprawką: ponieważ roboty posługują się w walce najnowocześniejszą techniką, pokonać je można tylko stosując najstarsze, tradycyjne sposoby walki powietrznej pamiętające jeszcze czasy I Wojny Światowej. Brzmi ciekawie. Gra ma wyjść w formacie CD-ROM już na tegoroczną gwiazdkę.

M.M.



CYBER STREET

O, nie nowego. Kolejna produkcja doomopodobna. Jedynym szczegółem, który odróżnia ją od oryginału, są przeciwnicy. Tym razem Twoim zadaniem nie jest ani obrona księżycowej bazy przed najeźdźcami z kosmosu, ani walka ze zbuntowanymi robotami czy napromieniowanymi radioaktywnie potworami. Masz

ochronić opustoszałe miasto przed szczeniakami, które przepędziły ludzi z ulic i przejęły kontrolę nad metropolią. Grafika jest bardzo dobra. Dzięki użyciu bitmapowych tekstur budynki wyglądają jak prawdziwe. Dźwięk nie zachwyca, ale trzyma się normy. Jedynie sterownik nie został do końca przemyślany i kierowanie strzelać jak najcelniej. Polecam wszystkim paniom, które boją się myszy.

K.Sz.



Screamer

Grafitti

Chodzą słuchy o nowej produkcji samochodowej. Jej tytuł to Screamer, być może niezbyt pasujący do tematu, za to dość efektowny. Mają to być kolejne wyścigi, jednakże w bardzo bogatej scenarii. Samochody będą posiadały wiele szczegółów, co niewątpliwie wpłynie na atrakcyjność. Sposób realizacji wyścigu wykazuje zbieżności do produkcji typu Lotus, jednak daje większe możliwości sterowania. Akcję producent reklamują jako szybką, bardzo szybką, a nawet zbyt szybką. No cóż, nie zaszkodzi, by gracz odczuł w większym stopniu niż dotychczas, że bierze udział w wyścigu. Możliwość wyboru kilku samochodów z pewnością zadowoli

zawodowych rajdowców. Cóż jeszcze mogą dodać?

Gra ma rzekomo posiadać lepszą grafikę, niż Nascar Racing, co oznacza, że jest niezwykle bogata i kolorowa. Dźwięk podobno będzie wprawiał w osłupienie. Wygląda na to, że fani supersamochodów typu Ferrari F40 czy Porsche 911s będą wniebowzięci. Pod warunkiem, że posiadają CD-ROM.

P.B.



Space Runner

Ocean

Być może brzmi to cołkołwiek głupkowato, ale bohater nowej strzelanki Oceanu, pilot prototypowego myśliwca kosmicznego, który ma za zadanie zniszczyć wszechwładzę Lynx Corporation i wyratować z opresji słynnego naukowca, ma ksywkę Bishop czyli Biskup. Dzięki temu, że gra wyjdzie w formacie CD-ROM, grafika będzie pięk-

nie renderowana i wielce zróżnicowana.

W trakcie rozgrywki będziesz miał do czynienia z całymi watahami śmiercionośnych maszyn czyli nihilowi. Aha, byłbym zapominał, gra nazywa się Space Runner, ale czy to ważne?

M.M.

The Machines

Merit Studios

Jak już udało mi się poinformować przy okazji relacji dotyczących programów zaprezentowanych na ECTS, firma Merit Studios wypuszcza właśnie na rynek nową bijatykę pod nazwą The Machines. Tak naprawdę jest to bardziej strzelanina, niż bijatyka, a te wątpliwości co do zaszeregowania do odpowiedniej kategorii biorą się stąd, że zasadą gry jest tzw. sport przyszłości czyli spotkania uzbrojonych po zęby androidów na różnych arenach, które, jak nietrudno się domyślić, są "zagracone" mnóstwem zabudowań i urządzeń, któ-

re wspianiale nadają się do niszczenia. Właściciel wygrywających robotów zgarnia kasę i idzie do domu. Tym właścicielem jesteś oczywiście Ty i za zarobione pieniądze możesz sobie kupić jeszcze lepsze roboty. Gra wychodzi właśnie na rynek w wersji CD-ROM i dyskietkowej.

M.M.





FOOTBALL LTD.

Ocean

Można się co prawda sprzeczać co do faktycznej ilości, ale nikt chyba nie zaprzeczy, że dobrych gier strategiczno-sportowych nie jest za wiele. Firma Ocean właśnie wypuszcza na rynek nowy program tego typu, który ukaże się w formacie CD-ROM i zatytułowany będzie **Football Ltd** czyli "Piłka nożna, sp. z o.o.". Gra ma podobno bardzo ciekawe opracowanie graficzne i jeszcze ciekawsze parametry wpływające na wysokość dochodów, tzn. ceny nieruchomości, ceny hot-dogów

na stadionie itd. Jak twierdzi przekazujący te informacje dział prasowy Oceanu, gra może "stanowić poważne zagrożenie dla współżycia rodzinnego - kiedy zacząć się w nią grać, nie sposób skończyć". Poziwiom, uwidim...

M.M.



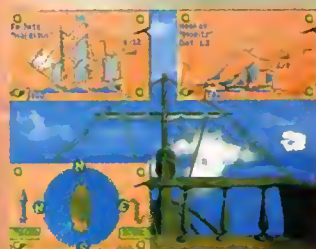
Sea Legend

Ocean

Programy stare i wypróbowane wracają, jak bumerang, kiedy tylko jakiś nowy system poszerzający możliwości komputera jako tako się upowszechni. Niemal natychmiast wykonuje się wtedy wersję wykorzystującą te możliwości i wypuszcza na rynek z odpowiednim dopiskiem lub zgola pod zupełnie nowym tytułem. Idealnym przykładem takiego postępowania jest **Sea Legend**, program wykorzystujący możliwości technologii CD-ROM. W zasadzie wszystko jest identyczne z **Piratami Sida Meiera**, a je-

dyna różnica to o wiele lepsze efekty graficzne i dźwiękowe. I to wszystko tylko po to, by znowu zostać gubernatorem Jamajki.

M.M.



WZGLĘD

my Attica, m.in. The Hutchinson Encyclopedia, World Atlas, Romeo & Juliet, World War 2.

Czas kupić CD-ROM

Największe firmy wydając w Polsce gry - IPS Computer Group i Licomp - zapowiedziały wydanie tylko trzech gier na dyskietkach. Pozostałe kilkadziesiąt (!) tytułów to gry na CD. A są to między innymi: Combat Air Patrol, Bloodwings, Commanche vs. Werewolf, Top Gun (symulatory), This Means War, Caesar 2, Across the Rhine oraz Machiavelli the Prince w polskiej wersji językowej (strategie),

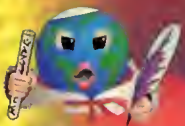
Odyssey (??), Ascendancy (kosmiczna ekstrawagancja, cokolwiek miałyoby to znaczyć), Grand Prix Manager (menedżer F1) oraz Heart of Darkness (zręcznościowa). Na grudzień IPS zapowiedział dwie super niespodzianki: 11th Hour oraz Wing Commandera 4!!! Warto też sięgnąć po pozycje z serii Kolekcja Klasyki CD, w której to wydane zostaną: System Shock, Rebel Assault, X-Wing, NHL Hockey 95, Overlord, Lost in Time, Battle Bugs, Dune 2 oraz Day of the Tentacle. Aha, macie już Phantasmagorię?

Poprawki, dodatki i inne upgrade'y



Fanów Aces of the Deep zadowolili wiadomość o wydaniu data disk, na którym znajduje się, oprócz dodatkowych misji, także nowa łódź podwodna (podobno). Ukażą się też dodatkowe misje do Earthsiege, które uzupełnią grę o nowe rodzaje broni i nowego robota. Do sklepów trafi też kompaktowa wersja znanej strategii Alien Legacy. W stosunku do wersji dyskietkowej gra ma poprawioną grafikę oraz dużo animacji i syntezy mowy (wiadomo, CD). W sprzedaży pojawiła się też ulepszona wersja pierwszej trójwymiarowej strzelanki - Descent Enhanced. Gra, wydana tylko na CD, zawiera edytor poziomów i opcję zabawy w rozdzielczości SVGA (Pentium recommended...). Następną nowością jest Star Trek Judgment Rites Enhanced - "mówiona" kompaktowa wersja znanej przygodówki. Harpoon 2 Scenarij Editor to edytor misji do popularnej strategii, a Harpoon 2000 Multimedia to nowa kompaktowa wersja gry, wyposażona w liczne wstawki video. Ukaże się też Bioforge Gold oraz windowsowa wersja symulatora Wing Commander: Armada.

K.Sz.



Wszyscy miłośnicy strzelanin typu *Rise of the Triad* z pewnością mają już za sobą niejedną przygodę z "karabinem w rękę". Pomimo iż takich programów jest naprawdę wiele i na ogół przedstawiają sobą dob-

miętania do wszystkiego, co chodzi. Idea także nie ulega zmianie. Jesteś pozytywnym bohaterem, który po przysięgł walce z siłami zła. W tym celu zagłębiasz się w ciemne budowle, zamki i lochy. I to chyba wszystko, jeśli chodzi o fabulę.

stąpią w pięknej grafice i animacji. Za to ich inteligencja pozostanie niezmieniona w stosunku do *Dooma*. Autorzy postanowili zaniechać skomplikowanych algorytmów na rzecz szybkości gry.

Jeżeli już mowa o potworach, rodzi się pytanie: czym je likwidować? Wachlarz broni na pewno będzie szeroki, choć na razie nie można powiedzieć o nim nic bliższego. Jako główny sprzęt na pewno wystąpi młot bojowy. Poza tym jednak asortyment ma być zupełnie różny od znanego z *Heretica*. Jak wiemy, nie przypadł on wszystkim do gustu. Programiści nie wprowadzą również żadnych czarów.

Jeśli chodzi o sposób poruszania się, pozostaną wszystkie stare opcje, tzn. będzie można grać z klawiatury, joystickiem i myszą. Podobnie jak w *Dark Forces*, istnieje też będzie widok w górę i w dół. Ponadto ID Software planuje wpro-

popularności. Jest to tzw. "multi-player mode". Czy zdarzyło Ci się kiedyś walczyć w *Doomie* przeciwko koledze za pomocą trybu "deathmatch"? Jeśli tak, wiesz z pewnością, jak wielka jest to frajda. Tymczasem autorzy szykują tu niespodziankę. Po pierwsze, będzie można grać dzięki sieci w 100 osób! Poza tym John Romero obiecuje, że szybkość takiego starcia nie będzie na pewno mniejsza, niż w poprzednim dziele. Zatem ten rodzaj zabawy pozwoli nie tylko na pośrednictwo modemu, ale także Internetu.

Chociaż gra nie została jeszcze ukończona, można zaryzykować twierdzenie, iż będzie to prawdziwy przebój. Według zapowiedzi, *Quake* pobije konkurentów zarówno grafiką, akcją, jak i atmosferą. Dodatkową zaletę stanowi możliwość łatwego modyfikowania istniejących poziomów i two-

Quake

Producent: ID Software

ry poziom, wciąż czekamy na coraz to nowsze produkty, przy których zbliżają poprzednie dzieła. Dotychczas niekwestionowane pierwsze miejsce zajmuje w tej kategorii *Doom* firmy ID Software. Dla tych, którzy szukają w komputerze podobnych wrażeń, mam dobrą wiadomość. Już w grudniu właśnie ta spółka uraczy nas swym nowym programem - *Quake*. Autorzy dumnie zapowiadają go jako kolejny przełom w dziedzinie strzelanin. Sądząc po screenach, John Romero i Dave Taylor nie zawiodą i uraczy nas wspaniałe wykonanym produktem.

Czym będzie *Quake*? Jak nie trudno się domyślić, jest to następna gra w środowisku trójwymiarowym, w której strzela się bez opa-

Jak będzie się przedstawiać reszta? No cóż, gra wygląda na rewelacyjną. Scenerie rodem z gier fantasy przeniesiono na komputer niezwykle dokładnie. Mamy tu piękną 256-kolorową grafikę, która jednak może zostać "podrasowana" do standardu 24 bitowego (16,7 mln kolorów). Z pewnością będzie to największy atut *Quake*. Bardzo realistyczny wygląd komnat jest pierwszą przewagą nad *Doomem*. Nic zresztą dziwnego, do ich generacji użyto cieniowań, tekstur, a wszystko w czasie rzeczywistym. Jak przystało na świat RPG, pojawiają się również potwory. Będą więc rycerze, wiedźmy, duchy i... smoki! Tak, tak, prawdziwe latające gady! Wśród monstrów znajdziesz zwykłych przeciwników oraz przywódców. Wy-

wadzić możliwość obsługi helmu Virtual Reality. Prawda, że to dobry pomysł?

Co do muzyki, na razie krążą sprzeczne informacje. Z jednej strony dowiadujemy się, że zostaną wykorzystane utwory zespołów punk rockowych, a z drugiej, że muzyki nie będzie w ogóle. Pozostaną jedynie efekty dźwiękowe, takie jak krzyki ludzi duszących się własną krwią (grrr!). Które rozwiązanie jest lepsze, ocenisz niedługo sam.

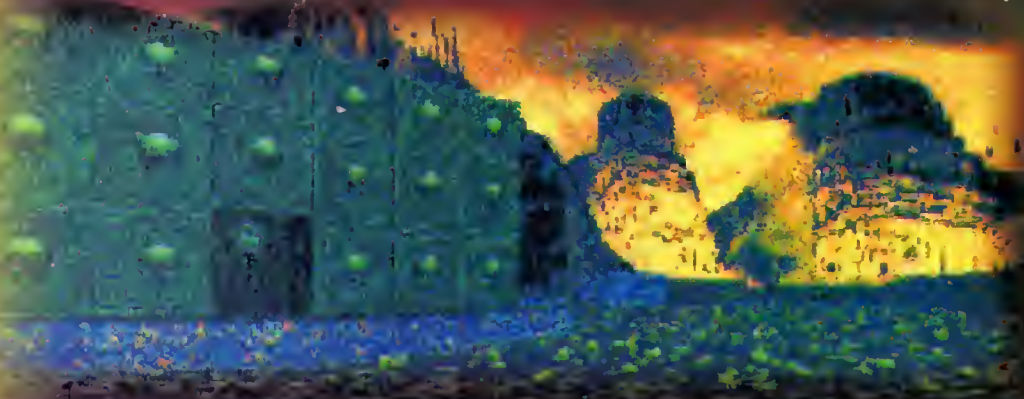
Jest jeszcze jedna cecha, która może wynieść *Quake* na szczyt

renia nowych. A wymagania sprzętowe? No cóż, ponoć *Quake* ma "chodzić" w identycznych konfiguracjach sprzętowych, co *Doom*. Niemożliwe? Przekonasz się sam. Jeśli ktoś po przeczytaniu tej zapowiedzi zamierza odkładać pieniądze na nowy produkt ID Software, robi słusznie. Nie powinien żałować.

Piotr Bilski
"Alien"



ware, robi słusznie. Nie powinien żałować.



Quake

W PRZYGOTOWANIU

ZREZYNOSCIOWA

PC

386

Tekst ten piszę pod wpływem niemałego wzruszenia i podniecenia. Mówiąc szczerze, nie jestem pewien, czy uda mi się go skoń-

Po pierwsze, "interaktywny film" jest kręcony na prawdziwie profesjonalnej taśmie o szerokości 35 mm, co już zapowiada wysoką ja-

Wing Commander 4

Producent: Origin



czyć. Przechodząc do sedna, oto niemożliwe stało się możliwe! Proszę państwa, najdroższa gra wszechczasów, *Wing Commander 3*, doczekała się kontynuacji! I to jeszcze droższej kontynuacji! Właśnie w tej chwili kończą się prace nad dalszym ciągiem przygód pulkownika Blaira.

Myślisz, że zwycięstwo na Kilrah zakończyło kłopoty Konfederacji Ziemskiej? Myślisz się. Nasz bohater powrócił na Ziemię, by zażywać spokoju i odpoczynku. Tym-

kość obrazu. Ponadto w scenach z żywymi aktorami zrezygnowano z blue screenu, używając prawdziwych rekwizytów i scenografii. Takie rozwiązanie spowodowało co prawda znaczny wzrost kosztów, jednak w widoczny sposób rozszerzyło możliwości producentów. Lepsza jakość obrazu idzie w parze z nowymi rodzajami ujęć, dotychczas w grach nie używanych. Nie będzie już więcej kręcenia tylko z jednego punktu. Zobaczysz na własne oczy efek-

w tym

Zresztą niech o zaawansowaniu prac świadczy fakt, że ta część WC już kosztowała programistów 8 mln, czyli dwa razy tyle, co poprzednia! W dodatku budżet nie został

ograniczenia komputerowego tła. I tak np. pożar, który zobaczysz w czasie gry, został wywołany naprawdę. Scenerie także są różnorodne, wystąpi ich ponad 40, część znasz z poprzednich odcinków sagi. W dodatku na krzesłku reżyserskim nad przebiegiem zdjęć czuwa sam Chris Roberts, który po *Wing Commanderze 3* ma już pewne doświadczenie w tym kierunku.

lotów. Wprowadzona zostanie również spora doza taktyki, przez co rozgrywka stanie się jeszcze ciekawsza.

Jeszcze lepsza grafika sprawi, że grze tej trudno będzie się oprzeć. Co do muzyki, nie trzeba jej reklamować. Origin zawsze dodawał do swych produktów przyswoitą oprawę dźwiękową. Także tym razem usłyszysz pełną syntezę mowy.

Cóż można jeszcze w tej chwili powiedzieć? Z pewnością będzie to kolejny "strzał w dziesiątkę" Originu. Dobra i wypróbowana już obsada aktorska zapewni odpowiednią atmosferę, którą



grafika i muzyka ją podtrzymają. *Wing Commander 4* to produkt, o którym nie można z pewnością zawyrokować, czy jest to jeszcze gra, czy już film. Oddajmy resztą głos samemu Chrisowi: "(...) WC ma ponadto bardzo skomplikowane znaczenie dla odbiorcy - jest to doświadczenie, a nie tylko gra". Czy główny programista firmy

ma rację, dowiemy się już niedługo.

Piotr Bilski
"Alien"

jeszcze zamknięty, przez co koszty mogą wzrosnąć! Nic tylko podziwiać.

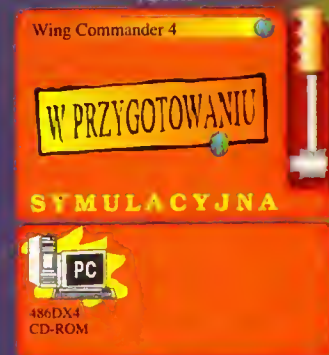
A co nowego znajdziesz w środku? Jeśli chodzi o postacie występujące w grze, spotkasz starych znajomych: oczywiście pulkownika Blaira (Mark Hamill), admirała Tolwyna (Malcolm McDowell), a także nowych bohaterów granych m.in. przez Toma Wilsona i Holly Gagnier. Oprócz tego przewidziano nowe typy statków, na których będziesz wykonywał swoje zadania. Natomiast w temacie charakteru programu wprowadzono kilka innowacji. Jak wiesz, cała seria to połączenie symulacji i przygodówki z niebagatelnym wątkiem fabularnym i wciągającą intrygą. Ten natomiast odcinek da grającemu większe możliwości. Przede wszystkim będzie można samemu układać misję, podobnie jak wybierać do nich pi-



czasem na granicy między obieramami wybuchają co pewien czas konflikty i mają miejsce tajemnicze incydenty. Blair zostaje tam wysłany, aby zbadać sytuację i ustalić, kto jest za to odpowiedzialny. I oto kolejna intryga, bardzo ciekawie zawiązana.

Ponieważ fabuła nie odbiega szczególnie od niemal doskonałego schematu, warto powiedzieć o zmianach dotyczących oprawy.

towniczej, zbliżenia i obrotu, czyli to wszystko, co mogłeś obserwować dotąd jedynie w kinie konwencjonalnym. Kamera nie będzie stać w miejscu, a same ujęcia zrzucą



OPISY



Worms

Producent: Team 17/Ocean

Ostatniej nocy, około godziny pierwszej, Robale oficjalnie wypowiedziały wojnę rodzajowi ludzkiemu. Ta deklaracja była ukoronowaniem trwających już od wielu miesięcy demonstracji siły ze

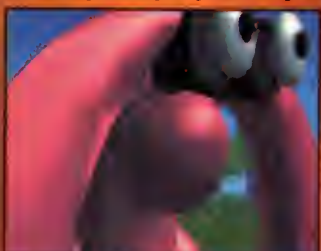
mieszkańców okolicznych terenów dziwnych Robalach wychodzących spod ziemi... Tymczasem australijska telewizja donosi o wypadkach podkładania farmerom wybuchowych owiec. Jak należy się



strony Robali. Na przykład w Londynie cała ich grupa przemaszerowała przez główną aleję miasta, śpiewając "We're pink, we're pink and we have a fishy stink", co wyklada się na polski "Jesteśmy różowe i mamy rybi smrodek". Policja próbująca zatrzymać ten szalony marsz została zaatakowana przy użyciu granatni-

domysłać, wszystkie te działania mają na celu wymuszenie na ludziach zgody na dostęp do wspólniejszej gry strategicznej pod tytułem Robale.

Być może ten wstęp brzmi dziwnie, ale wydaje mi się, że doskonale odpowiada zamysłom autorów nowej gry pt. Worms. Jest ona niczym innym, jak rodzajem



ków i bomb rozpryskowych. Prócz tego baza amerykańskich sił lotniczych została zniszczona zaatakowana z powietrza. Mimo że Waszyngton oficjalnie zaprzecza doniesieniom o ogromnych stratach, twierdząc, że zostały one spowodowane przez przypadkowy wybuch, niezależne agencje podały informację o zaobserwowanych przez

strategii, w której rolę walczących oddziałów grają różowe robaki. Gra odbywa się na dosyć typowych, heksagonalnych planszach i na zasadzie kolejnego wydawania poleceń oddziałom to jednej, to drugiej strony. Każdy z graczy ma możliwość wyboru zastosowanego uzbrojenia z bardzo szerokiej gamy środków. Są nimi np. wy-



buchowe owce, które wysła się na popas w stronę niczego nie spodziewającego się przeciwnika, urządzenia budowlane pozwalające na budowę podkopów i w odpowiednim momencie uruchomienie zapadni czy dostawy lotnicze prawdziwej pomocy i udających zbiorniki z amunicją pułapek. Już tych kilka uwag na temat gry pozwala

ficznej, na którą składa się ponad tysiąc klatek animacji i którą opracowywała cała rzesza specjalistów od produkcji kretyńskich filmów animowanych.

Cóż, same superlatywy. Ciekawe czy ocena faktycznie okaże się wysoka "po pierwszym praniu"? Wtedy sami się przekonamy, jak to jest naprawdę z tymi wybuch-



przyznać zasłużony szacunek głównemu programiście pracującemu nad projektem czyli Andy'emu Davidsonowi. Postawił on sobie za cel stworzenie jak najdziwniejszej gry strategicznej, tak aby gracze nie tylko podniecali się działaniami wojennymi, które prowadzą, ale także pękali ze śmiechu, oglądając efekty swoich poczynań. Zaiste, trudno się nie uśmieć na widok uzbrojonych po zęby robaków skradających się przez krzaki i odtańcowujących taniec zwycięstwa na trupach przeciwnika.

Jak obiecują wydawcy czyli Ocean, gra ma pojawić się wkrótce na rynku we wszystkich możliwych formatach (hurrra! - zakrzyknęli posiadacze Amigi), ale swoją premierę będzie miała na CD-ROM. Ma gwarantować wspólną zabawę przede wszystkim dzięki wielkiej mnogości opcji, a także bardzo starannej oprawie gra-

jącymi owcami, obchodzeniem urodzin dowódcy i pojedynkami na głos...

M.M.

Worms

W PRZYGOTOWANIU

STRATEGICZNA



386, też CD-ROM, 1 MIB RAM, też AGA, CD32, PlayStation, CD-I



Saturn, SNES, Jaguar, Mega Drives, Game Boy, Macintosh, też CD-ROM



Wydanie gry *Elite* swego czasu, a było to dokładnie 11 lat temu, w 1984 roku, wywołało w świecie graczy niemałe poruszenie. Do tej pory żaden program nie oferował tylu wrażeń. O skali popularności dobitnie świadczy fakt, że *Elite* była przeznaczona na wszystkie ówczesne komputery 8-bitowe, tj. na C-64, Apple II, ZX Spectrum, Atari i Amstrad PC. Oczywiście, sukces ten nie był przypadkowy. David Braben, twórca gry, pracował nad nią przez 10 (słownie: dziesięć) lat!

Po *Elite* przyszła pora na sequel czyli tak zwaną "powtórkę z rozrywki". *Frontier*, zwany też *Elite 2*, pojawił się dopiero w roku 1993, ale też swoją klasą znacznie wyprzedził protoplastę. Idea gry w ogólnym zarysie pozostała ta sama, zmieniono natomiast znacznie oprawę graficzną i obsługę. Z pozoru prosty zabieg, umożliwiający lot nad powierzchnią planet i lądowanie na nich rozszerzył grę do niewyobrażalnych rozmiarów. Teraz komputerowy kosmos Brabena stał się "prawdziwym kosmosem"!

Niestety, gra miała też swoje wady, a właściwie jedną wadę - brak fabuły. Mnie osobiście taki stan rzeczy wcale nie przeszkadzał. W zupełności zadowalało mnie samo przemierzanie kosmicznych przestrzeni w celu dorobienia się lepszego statku i wyższej rangi oraz wypełnianie coraz trudniejszych misji. Oczywiście, gdzieś na dnie umysłu błąkała się myśl: "ach, gdyby tak jeszcze coś się stało, cokolwiek, gdyby na przykład nastąpiła jakaś inwazja Obcych albo wybuchła galaktyczna wojna", niemniej, jak już rzekłem, brak takich zdarzeń wcale mi nie przeszkadzał. Piszę natomiast o tym "mankamencie", gdyż niejednokrotnie słyszałem ten zarzut jako argument potępiający grę. Zresztą do grona krytyków przyłączył się i sam Braben (ot, człowiek z klasą), solennie obiecując naprawienie tego błędu. Zapewnienie samego Mistrza starczyło mi zupełnie.

Frontier: First Encounters z pozoru jest dokładną kopią *Frontiera: Elite 2*. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że dodano tylko tekstury (dzięki którym lot nad powierzchnią planety stał się prawdziwą przygodą) i zmieniono panel obsługi. Na szczęście, prawda jest zupełnie inna. Oczywiście, że sens gry oraz ogólna estetyka zostały przeniesione z poprzedniej części, ale jednocześnie zadbano o jeden dodatkowy element, który w tym przypadku zmienia wszystko. Chodzi, oczywiście, o fabułę.

Pewnie zastanawiasz się teraz, jak w praktyce rozwiązano ten problem. Nie, nie umieszczono ani-



nowanych przerywników. To byłoby zbyt banalne. Braben wymyślił inny sposób - prosty i genialny. Sposobem tym jest zamieszczenie nowego elementu w grze, jakim jest przegląd prasy. Do wyboru masz pięć czasopism, które na bieżąco komentują wydarzenia zachodzące w galaktyce. Trzy



z nich stanowią organy prasowe konkretnych ugrupowań politycznych, dwa pozostałe są niezależne. Aby dopowiedzieć rzecz do końca, łączna zawartość treściowa czasopism, jak głoszają reklamówki dotyczące gry, to 100.000 słów, co



jest równoznaczne z objętością 10 powieści! Podobnie jak Tobie teraz, z początku i mnie wydawało się to niemożliwe, ale gdy przypomniałem sobie, że *Frontier* zawierał się w około 700 kB, zaś *First Encounters* ma już ponad



2 MB (tekstury i muzyka są osobno), przestałem wątpić.

Skoro już jesteśmy przy fabule, kilka słów wprowadzenia. Akcja gry rozpoczyna się w roku 2350 czyli pięćdziesiąt lat po *Frontierze*. W mediach wraca temat Thargoidów, obcej rasy, z którą już kiedyś ludzkość się spotkała (*Elite*). Rasa ta, bardzo agresywna i ekspansywna, po starciu z "naszą" flotą wojenną wycofała się i... słuch o niej zaginął. Krążące pogłoski mówią, że wróg w ukryciu planuje kolejny atak. Tymczasem odkryto planetę, na której znaleziono ślady obecności Thargoidów. Oczywiście, natychmiast przy-



gotowano ekspedycję badawczą. Prócz tego, wszystko po staremu - epidemie, miedzysystemowe wojny, rebelie, piraci, czarny rynek itp. itd.

Kolejne innowacje są już mniejszego kalibru, choć także należy



je liczyć w ogólnym rozrachunku. Są nimi nowe typy statków i nowe, skuteczniejsze rodzaje broni. Poza tym w wersji PC CD-ROM w dziale VIDEO BULLETIN BOARDS występują aktorzy. Dodano też nowe utwory muzyczne i ulepszono jakość ich odtwarzania. Ostatnią istotną zmianą jest wy-

bór celu dla autopilota. We *Frontierze* po przybyciu do nowego systemu należało włączyć mapę układu planetarnego, wybrać planetę, powiększyć (przysbliżyć) jej obraz i używając ikony autopilota, zaznaczyć cel. W *First Encounters* sprawę uproszczono. Teraz w panelu głównym wystarczy tylko uruchomić opcję możliwych celów (ikona "?") i wskazać odpowiednią stację. Trzeba przyznać, że takie rozwiązanie znacznie upraszcza grę.

Poza wszelkimi "ochami" i "achami", których trudno szczędzić grze, należy także powiedzieć o kilku jej mankamentach. Po pierwsze, zmieniono panel obsługi. Zamyślem twórców, jak mi się wydaje, było nadanie mu charakteru pulpitu w kokpicie. Cóż, zabieg ten wydaje mi się nawet usprawiedliwiony, nie rozumiem tylko, dlaczego ikony sterowania zostały wykonane w rozmytych konturach, przez co całość jest wręcz nieczytelna. Po drugie, tła do poszczególnych okien (mapa galaktyki, mapa systemu, dział prasy itd.) wprowadzają totalny chaos. Monotematyczne obrazki, w dodatku nie najwyższych lotów, znacznie utrudniają orientację. Wygląda to tak, jakby graficy kompletnie nie konsultowali swoich działań z programistami. Jeśli do tego dodać, i to po trzecie, że komunikaty nieustannie zasłaniają część ikon na panelu, w odruchu złości rodzi się sakramentalne: "i komu to przeszkadzało!" (odnośnie pulpitu z *Frontiera*).

Dość tego narzekania. Całość i tak prezentuje się wspaniale i, co ważniejsze, wciążą również szybko i mocno, jak miało to miejsce w przypadku *Frontiera* - a może nawet bardziej. Przy tym cieszę się, że gra jest przeznaczona nie tylko dla pecetowców, ale także dla amigowców. Szkoda, że zapomniano o atarowcach, ale osobiście wierzę, że Braben pomyśli również o nich.

Boss

Frontier: First Encounters

9

8

9

STRATEGICZNA

PC

386, 4 MB RAM, też CD-ROM

AGA

CD32

Dystrybutor

LiComp

Sklep S&K



Nie będę ukrywał, że należę do zwolenników gier strategicznych. Wiele godzin mojego życia straciłem na "rozszyfrowywaniu" takich programów, jak *Civilization* (to już klasyka!), *Colonization*, *Warcraft* czy *Panzer General*. Dobra gra strategiczna charakteryzuje się tym, że nie pozwala się nudzić, a jak już wciągnie gracza, to trudno się od niej oderwać - jest po prostu jak narkotyki. Dlatego wielką przyjemność sprawia mi przedstawienie nowego produktu firmy Westwood/Virgin, mianowicie: gry o tytule **Command & Conquer**. Gra ukazała się na rynku komputerowym pod koniec września na 2 płytach CD-ROM. Firma Westwood poświęciła prawie 2 lata na stworzenie tego programu. Zapewniam, że warto było czekać!

Fabula gry może nie oszalać, ale jest ciekawą wizją przyszłości naszej planety, a tym także nas samych. Tradycyjne układy, pakiety i systemy międzynarodowe przestały egzystować. Związek dwóch wielkich organizacji chroni ludzkość przed całkowitą anarchią. Z jednej strony jest to GDI (Global Defense Initiative), organizacja militarna, coś na wzór współczesnej armii, a z drugiej NOD (Brotherhood of Nod), odpowiednik, powiedzmy, policji. Współpraca pomiędzy obiema organizacjami przebiega bez większych zgrzytów. Pewnego dnia naukowcy odkrywają w Afryce tajemniczą roślinę, która wydzielą nieznany dotąd mineral o nazwie TIBERIUM. Nowy mineral jest cenniejszy niż srebro, złoto czy platyna, ponieważ dzięki niemu można łatwo wykrywać inne metale i minerały. Sam proces wydobywania jest bardzo prosty: specjalne "kombajny" zbierają zieloną masę z ziemi i transportują ją w celu dalszej przeróbki do rafinerii. Zasoby nowej substancji są znikome, w każdej chwili może dojść do walki o zdobycie kontroli nad planetą. Przywódca NOD, pułkownik



Cane, łamie rozejm i dochodzi do wojny między wspomnianymi organizacjami. Twoim zadaniem jest budowa kompleksu wojennego, pokonanie przeciwnika i zdobycie na ten cel wystarczającej ilości pieniędzy, które otrzymujesz dzięki wydobywaniu TIBERIUM.

Rozpoczynając grę, decydujesz się, po której stronie chcesz stanąć w tym konflikcie. W obu przypadkach oczekuje Cię 15 misji, poczynając od prostych, a kończąc na piekielnie trudnych. Wy-



rakteryzować następująco: Twoje oddziały tuż po wylądowaniu na brzegu szukają sobie jakiegoś "przysłutnego" miejsca na budowę bazy. Rozpoczynasz od stworzenia źródła energii czyli elektrowni, jest ona jak gdyby fundamentem pod budowę Twojej przyszłej bazy. Dokonywane na początku gry przesłane wzmocnienia bazy powinny do momentu powstania koszar powstrzymać natrętnego przeciwnika. Po wybudowaniu koszar możesz trenować swoją piechotę (tak

kombajnu wzrasta liczba kredytów).

Sterowanie i wydawanie rozkazów odbywa się za pomocą menu znajdującego się u góry ekranu lub poprzez klawisze czy ikony. Kliknięciem myszki wybierasz daną jednostkę, naciskając ponownie na klawisz myszki, wybierasz drogę i rozkaz dla danej jednostki. Jeżeli chcesz zaatakować jednostkę przeciwnika, to najeżdżasz na nią i naciskasz przycisk myszki. W podobny sposób podkładaś bomby, pozbywasz się transporterów, jak również zdobywasz budynki przeciwnika. Jeżeli w pobliżu Twojej jednostki znajdzie się oddział wroga, nie musisz się o nic martwić - zostanie on automatycznie ostrzelany, bez Twojej ingerencji.

Po dłuższym przytrzymaniu lewego przycisku myszki na ekranie pojawi się biały trójkąt obejmujący daną jednostkę lub pojazd. Natychmiast po puszczeniu przycisku usłyszysz komendę "Awaiting your orders" i możesz przemieścić swoje jednostki w dowolne miejsce na mapie. Najeżdżając na daną jednostkę, zostanie ona oznaczona białą ramką i zostanie podany jej zasób energii. Naturalnie, gdy Twoje jednostki znajdują się pod ciągłym ostrzałem, maleje ich energia, która może być uzupełniana w późniejszych etapach. Piechurów kurujesz w szpitalach polowych, natomiast pojazdy doprowadzasz do użyteczności w specjalnych warsztatach mechanicznych. Także budynki dysponują tzw. HITPOINTS czyli energią. By zniszczyć wroga budowlę, należy ją po prostu ostrzelać rakietami (stopień zniszczenia zostanie ukazany graficznie). Skuteczność i produktywność ostrzelanych fabryk maleje w znacznym stopniu, np.: elektrownie produkują mniej energii, a fabryki zbrojeniowe wytwarzają mniej broni. Na szczęście, istnieje ikona, dzięki której możesz naprawiać szkody, jeżeli dys-

Command & Conquer

Producent: Westwood Studios/Virgin

bierając GDI, zaczynasz w Europie, podczas gdy bractwo z antagonyzycznej organizacji NOD obrało sobie za miejsce startu Afrykę. Przy wyborze kolejnego ogniska zapalnego jesteś informowany o produkcji narodowym i formie rządów na danym terenie.

Podstawowe założenie **Command & Conquer** można by scha-

dlugo, jak starczy Ci na to kredytów). Osiągnąwszy niewielką przewagę, przechodzisz do ataku i szczęśliwie kończysz pierwszą akcję. W późniejszych scenariuszach bardzo istotne jest wybudowanie fabryk, w których przetwarzają się będzie TIBERIUM. Ten mineral służy w grze jako waluta (w momencie rozładowania





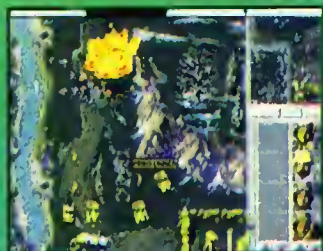
ponujesz oczywiście wystarczającą ilość kredytów.

Jeśli pod koniec gry znajdziesz się w tarapatkach finansowych, możesz sprzedać niektóre swoje projekty i budowle, by móc uzyskać potrzebne kredyty. Do rozbudowy służy specjalna ikona znajdująca się po prawej stronie ekranu. Budowlę umieszczasz na specjalnie zacięniowanym (oznaczonym - podpowiedź komputera!) miejscu na terenie bazy. Całość poprzedzona jest krótkim filmem animacyjnym, przedstawiającym jej wzniesienie i funkcje. Poprzez modernizację budowli masz do dyspozycji lepsze jednostki bojowe. Większość budynków potrzebuje pewnej ilości energii, bez której nie mogą po prostu egzystować. Jeżeli dysponujesz wystarczającą ilością energii (rozbudowa elektrowni), możesz sobie pozwolić na budowę centrum komunikacyjnego. Przy rozbudowie tego centrum na górnej ikonie ukazują się mapa i informacje o terenie, jak również o wrogich jednostkach. Możesz tam bezpośrednio skierować swoje jednostki, przyczem oszczędzisz znacznie na czasie.

Trzeba zaznaczyć, że komputer jest "cwany" przeciwnikiem w grze. Jego jednostki atakują wyłącznie Twoje słabe punkty, a w przypadku przewagi biorą nogi za pas. Należy być bardzo ostrożnym, jeżeli chodzi o broń, a raczej jej skutki. Często może dojść do sytuacji, że Twoje jednostki zostaną ostrzelane przez własnych żołnierzy, jeżeli znajdą się w pobliżu ostrzeliwanych jednostek wroga. Zalecane jest dlatego opancerzone jednostki, słabsze pozostawiając z tyłu.

Każda ze stron ma do dyspozycji ponad 25 typów budowli i jednostek bojowych. Bractwo z NOD jest dumne z posiadania laserowych wież, olbrzymich dział

i miotaczy płomieni, natomiast "mocarze" z GDI odpowiadają na to bojowymi śmigłowcami, specjalnymi elitarnymi jednostkami piechoty i uzbrojonymi po zęby kolosami. Ogólnie rzecz biorąc istnieje 6 typów piechoty, 4 rodzaje lekkich pojazdów gasienicowych, 5 czołgów, jak również 2 systemy broni dalekosiężnej. W Twoim arsenale znajdują się także jednostki, które nie są sterowane bez-



pośrednio przez Ciebie: kanonierki wodne, poduszki, samoloty transportery i specjalne śmigłowce. Zabójczą bronią okazuje się samolot A-10 Warthog, jak również (w 3 misji od końca) tzw. dział orbitalne.

Gra posiada wspaniałą grafikę: latające rakiety, wyrzucane pociski laserowe oraz ogromne eksplozje to miły i efektowny element tego niezwykłego programu.



Mimo że tematyka jest tak poważna, gra nie jest pozbawiona humoru: jeżeli Twoja piechota nie ma nic do roboty, żołnierze robią po prostu pompki (kto był w wojsku, wie, co to znaczy!) lub wyrzucają niedopałki papierosów (grafika VGA). Nie będę ukrywał, że polecana jest karta dźwiękowa, gdyż masz do czynienia z odgłosami detonacji, salwami karabinów maszynowych, jak również komentarza-



mi i rozkazami (niestety, w języku angielskim). Rozkazy dla każdej jednostki zapowiadane są przez radiostację, także powstawanie nowych produkcji oznajmiane jest słownie. Muzyka jest ściśle zintegrowana z fabułą gry. Poza tym możesz decydować o prędkości rozgrywki, kolorystyce i odcieniu ekranu. Duży nacisk położono na animowane sekwencje upiększające program. Zatrudniono wielu akto-

rów, w formie video przedstawiają oni akcję gry i wyjaśniają cele następnych misji. Nie wszystkie zadania opierają się na zasadzie "zniszcz wszystko, co napotkasz na swej drodze". Twoim celem może być np.: zdobycie konkretnej budowli, przejście wrogiego konwoju lub podłożenie ładunków wybuchowych we wskazanych miejscach. W dwóch misjach kierujesz jednym żołnierzem (wyszkolonym tak, jak Rambo), który sam musi się uporać z wrogiem. Na końcu każdego scenariusza wyświetlana jest punktacja. Jeżeli się wykazałeś, możesz wpisać się na listę najlepszych, jeżeli nie, wybierasz na mapie następne miejsce akcji. Program umożliwia grę przez modem lub sieć (maksymalnie 4 graczy, np: 2 kontra 2).

Command & Conquer mogą śmiało polecić tym wszystkim, dla których strategia to fajna zabawa. Gra jest nie tylko wciągająca, lecz także posiada to coś, co charakteryzuje każdy dobry i ciekawy program. Jediną przeszkodą może być fakt, że ukaże się na CD-ROM. Przedstawiciele Westwood zapowiadają już następną część! Gorąco namawiam do sięgnięcia po tę grę.

Daniel Lisiński

Command & Conquer

8 8 8

STRATEGICZNA

PC

386, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM

Dystrybutor

IPS Computer Group

sklep 6GK



Czy lubicie gry pod Windows? Rzecz jasna, nie mam na myśli pasjansa lub gry w numerki, które standardowo dołącza producent do pakietu. Wiem, że te duże produkcje z prawdziwego zdarzenia nie kojarzą się akurat z "okienkami". Nieliczne programy działające pod Windows wzbudzają raczej pogardliwe wzruszenie ramion, niż zainteresowanie. Ostatnimi czasami obserwujemy jednak pewne poruszenie na tym polu. Przykładem jest gra *Metal Marines* grupy Mindscape, która to zadowoli chyba wszystkich wielbicieli programów *Dune 2* i *Warcraft*. Ta sama firma wyprodukowała również dzieło całkowicie strategiczne. Cudo to zowie się *Legions* i traktuje o historycznych bataliach prowadzonych przez starożytnych. Ponieważ Mindscape miała w swoich długich dziełach potknięcia, podchodziłem do gry z pewną rezerwą. Oto moje spostrzeżenia.

Oczywiście, nie należy się spodziewać żadnego intra, to przecież Windows. Musi wystarczyć plansza tytułowa. Następnie trzeba wybrać scenariusz. Tutaj całkiem nieźle, około dwudziestu gotowych kampanii, toczących się w różnych okresach historycznych i na kilku kontynentach. Mnogość sy-

LEGIONS for WINDOWS

Producent: Mindscape

tuacji politycznych i liczba potencjalnych uczestników konfliktu powinny wystarczyć każdemu. Ponadto jeśli ukończymy wszystkie batalie i znudzi nam się przechodzenie tego samego na innych poziomach trudności, mamy w zasadzie nieograniczone możliwości w tworzeniu własnego scenariusza. Niezależnie od wyboru rozpoczynamy rozgrywkę. Ukazuje się wtedy plansza, która jest miejscem przyszłych wydarzeń. Całą mapę podzielono na niewielkie kwadratowe pola (podobnie jak w *Warlords*). Teren rozdysponowały między siebie królestwa, z których każde ma stolicę oraz kilka miast. Utrzymują one po jednym garnizonie wojska w grodzie. Batalia

rozpoczyna się wraz z przybyciem do stolicy króla.

Zadanie grającego może być różne, począwszy od przetrwania określonej liczby tur, do całkowitego zniszczenia przeciwnika. Temu wszystkiemu muszą być podporządkowane odpowiednie działania.

KIEROWANIE PAŃSTWEM

Cały kraj stanowi złożony, ekonomiczny organizm, dlatego też kierujący jego gospodarką powinien wykazać wszechstronność i wyuczucie.

Zacznijmy od zasobów naturalnych i towarów wytwarzanych przez mieszkańców. Jest ich sie-

dem rodzajów, z czego najważniejsze to "supplies" i "food" (dla czego, wyjaśnię nieco dalej). Produkcja pozostałych pięciu uzależniona jest od zasobów naturalnych państwa. Mają one dwa różne przeznaczenia: możemy je sprzedawać na rynku lub chomikować na czarnej godzinie. Rynek to miejsce, gdzie handlujemy towarami. Ceny tutaj są uzależnione od prawa podaży i popytu, tzn. kupując towar, automatycznie podbijamy jego cenę, zaś pozbywając się go, odwrotnie. Warto czasem nabyć trochę towaru bardzo taniego, by w odpowiedniej chwili zarobić na nim. Wyjątek stanowią "supplies" i "food", które trzeba kupować w zasadzie bez względu na cenę. Przy ich rubrykach widnieją dwie liczby. Pierwsza oznacza posiadane zasoby. Druga (w nawiasie) wskazuje ilość potrzebną do utrzymania obecnego stanu armii. Należy dążyć do tego, aby pierwszy wskaźnik co najmniej dorównywał drugiemu. Jeśli nie, wówczas mamy deficyt. Możliwe, że taki stan utrzyma się przez dłuższy czas, wtedy ubywa zarówno pieniądze, jak i zasobów. Stąd już niedaleka droga do bankructwa.

Tutaj dochodzimy do zasadniczej kwestii ekonomicznej, jaką





jest stan liczebny armii. Duże związki taktyczne i zbrojenie się na potęgę prowadzi w prostej linii do przegranej. Ludzie nie utrzymają wielkiej armii, choćby nie wiem jak szybko zajmowała nowe ziemie. Najlepiej zatem początkowo być pasywnym na polu militarnym, swoją energię wyladowując w dyplomacji.

Istnieje jeszcze jeden sposób utrzymywania państwa, mianowicie podatki. Początkowo ustalone na 10%, są podstawowym źródłem gotówki. Podnoszenie ich powoduje zwiększenie ilości pieniędzy w skarbcu, ale na dłuższą metę przyczynia się do zniszczenia ekonomii królestwa. Najlepiej zatem sukcesywnie je obniżać, ale na to mogą sobie pozwolić tylko wielkie metropolie. Oczywiście, wraz z podbojami zwiększa się liczba poddanych i stała stopa procentowa podatków przynosi większe dochody.

Po zakończeniu każdego miesiąca, kiedy ruch wykonają opoeneci, zgłasza się do nas doradca, by poinformować o stanie gospodarczym królestwa. Należy wtedy zwracać uwagę na to, jak wiele zasobów przeznaczają się na armię. Sytuacja powyżej 100% stanowi poważny problem.

DYPLOMACJA

Jeśli czujemy się dość silni gospodarczo, powinniśmy także wytknąć nos poza własną zagrodę i poznać sąsiadów, tych bezpośrednich oraz nieco dalszych. Na ogół graniczymy z 3-4 innymi państwami, a unormowanie stosunków z nimi ma decydujący wpływ na dalsze losy państwa.

Podstawowym środkiem dyplomatycznym są deklaracje przenoszone przez gońców do przywódców innych nacji. Tu mamy dość szerokie pole do popisu, występuje bowiem 7 rodzajów odezw. Możemy przykładowo deklarować wojnę bądź pokój, zaproponować współpracę handlową lub neutralność. Wypowiedzenie wojny nie wymaga komentarza. Zwykły sojusz, o ile zostanie przyjęty, jest stosunkowo mało zobowiązujący. Moim zdaniem, najkorzystniejsza współpraca to wymiana handlowa, gdyż zapewnia zbyt towarów i to w dodatku po godziwych cenach. Można również zawrzeć przymierze, które procentuje w obliczu wojny pomocą wojskową sojusznika.

Naturalnie każda forma przyjaźni jest bardzo cenna, dlatego też niełatwo ją uzyskać. Na szczęście, programiści umieścili tu rzecz, któ-

ra bardzo ułatwia takie operacje. Są to prezenty dyplomatyczne. Niektóre z nich (te kosztowniejsze) mogą zmiekczyć najbardziej zwardziałego monarchę. Tutaj także mamy szeroki asortyment rekwiizytów. Najmniejszym jest szkatułka pełna złota, która nie nadweręży zbytnio królewskiego skarbcza, ale i przyniesie nikłe efekty. Z drugiej strony stoi małżeństwo, wyjątkowo kosztowna inwestycja, jednak jak pokazuje historia, uniepersonalne są przy okazji niezwykle trwałe związki dwóch nacji. Kulturalna propozycja poparta odpowiednim darem może zaskarbić nam sojusznika.

Notabene, śmiem twierdzić, że dyplomacja pełni tu rolę poważniejszą nawet od armii. Istnieje bowiem możliwość ukończenia scenariusza bez sięgania po miecz (tak jak w *Master of Orion*)! Z drugiej strony wymagane są spore nakłady finansowe i pewna doza cierpliwości.

jeśli jesteśmy stroną broniącą się, warto zwrócić uwagę na korzystne właściwości wzgórz, lasów i miast. Natomiast atakując wrogi gród, trzeba się liczyć z zaciekleścią wroga, który przyśle posiłki na pomoc oblężonemu.

PODSUMOWANIE

Przedstawiłem prawie wszystkie realia gry *Legions*. Czas na słowo o grafice i muzyce. Z tą pierwszą mogą być kłopoty, gdyż program do pełni szczęścia potrzebuje 256 kolorów, natomiast Windows standardowo obsługuje tylko 16; ekran wygląda cokolwiek pokracznie, ale da się grać. Mimo wszystko nawet pełna paleta barw nie sprawia oszałamiającego wrażenia. Jest sporo gier strategicznych prezentujących się pod tym względem znacznie lepiej. Muzyka natomiast występuje rzadko, lecz jest niezła. Sporadycznie słyszemy także efekty dźwiękowe.



WOJNA

Jeśli wszystko zawiedzie, a wrogowie sposobią się do wejścia na nasze terytorium, należy się im przeciwstawić. Potrzebujemy do tego odpowiednio dużej armii (z całą pewnością większej, niż na początku). Z tego właśnie powodu musimy powołać ją rozbudowywać, tworząc nowe oddziały. Program zaskakuje mnogością rodzajów wojsk. Pomyślano chyba o wszystkim. Są nawet procarze i włóczęnicy. Oczywiście, wyszkolenie oddziału wymaga pewnych nakładów pieniężnych i czasu, logiczne jest więc, że liczebność armii zależy od kondycji ekonomicznej królestwa.

Każdy oddział może być przesunięty o określoną liczbę pól w danej turze i posiada pewną siłę tak w ataku, jak i obronie. Dodatkowo warto gromadzić jednostki razem, a nawet oddawać pod dowództwo generała, co zwiększa faktyczną siłę i morale. Ponadto

Legions to nowa jakość w grach "okienkowych". Zawiera pewne elementy *Warlords* i *Civilization*, które dodają jej uroku. Po bliższym kontakcie z programem stwierdzam, że wciąż pomimo graficznych usterek. Dlatego na pytanie "grać?" odpowiadam: "czemu nie!".

Piotr Bilski
"Alien"





Przyznaję szczerze, że należę do tej części komputerowej braci, która nader chętnie, wręcz z pasją, staje w szranki do kolejnych kampanii z komputerowymi bądź ludzkimi generałami. Dlatego też już ponad rok temu, grając we wspianą moim zdaniem grę *Warcraft*, zadawałem sobie pytanie, kiedy na rynku ukaże się jej następca. Na szczęście, nie musiałem zbyt długo na to czekać. Nie minął nawet rok, a już niebawem pojawi się *Warcraft 2* pod wymownym tytułem *Tides of Darkness*.

Gra jest luźną kontynuacją pierwszej części, w której to programiści z *Blizzard Entertainment* doszli do wniosku, że strona zwycięską będą orkowie. Ludzie uciekając przed ich okrucieństwem przepłynęli morze i schronili się u elfów i krasnoludów. Jak to w życiu zwykle bywa, nie zdążyli się jeszcze na dobre zadowolić w nowym miejscu, a już na horyzoncie pokazała się ogromna flota pełna żądnych krwi orków chcących wyniszczyć cały rodzaj ludzki. Jako że ludzie, mimo przegranej w pierwszej części, nie pod-

szły rzut oka zauważysz znaczące różnice w grafice. Uderza ona ilością szczegółów, dokładnością odwzorowania postaci i budynków. Ostatecznie nie ma się co dziwić - tym razem będziesz miał do czynienia z pełnym SVGA, czyli rozdzielczością 640x480. Kolejne zasługujące na uwagę ulepszenie jest ściśle związane z mapami. Zazwyczaj w strategiach spotykałeś się z dwoma sposobami "tworzenia" mapy - znajdowałeś ją całkowicie odkrytą już na początku, bądź też odkrywałeś sukcesywnie przez poszczególne jednostki. Cechą wspólną tych gier, nie licząc *Battle Isle 2*, był fakt, że na odkrytym już terenie widać było wszystkie jednostki wroga, obojętnie czy znajdowały się blisko Twoich oddziałów, czy też na zupełnie innym końcu mapy. Tym razem programiści z *Blizzard Entertainment* poszli trochę dalej i zastosowali drobny trik. Ogólnie mówiąc, widać tylko to, co znajduje się blisko Twoich jednostek bądź zabudowań. Ma to ogromny wpływ na atrakcyjność rozgrywki, gdyż nie tak nie wciąga, jak ciągła obawa przed niespodziewanym atakiem.



Oczywiście możliwa będzie również gra jeden na jeden z wykorzystaniem zwykłego kabla (null modemu) podłączonego do portu szeregowego.

Oprócz ulepszeń stricte technicznych, autorzy zadbali również o coś dla ducha. Zmieniony został zarówno teatr działań, jak i walczące jednostki. W pierwszej części *Warcrafta* starcia ograniczały się tylko do lądu. Tutaj przyjdzie

działać również na wodzie i powietrzu. Jednostki powietrzne służą Ci będą przede wszystkim do rozpoznania, bądź też do błyskawicznego, zaskakującego ataku, wodne natomiast, składające się z tankowców, fregat, łodzi podwodnych, wielkich żółwi i innych potężnych okrętów wojennych posiadają o wiele szerszy wachlarz zastosowania. Tankowce na przykład mają za zadanie znaleźć miejsca występowania ropy, "zatroszczyć się" o jej wydobycie oraz o jej jak najszybszy transport do najbliższego portu. Jak już się pewnie domyślasz, surowce znane z pierwszej części (złoto i drewno) uzupełnione zostały o dwa kolejne: ropę i rudę żelaza. Programiści, aby nieco uatrakcyjnić rozgrywkę, dodali też każdej ze stron nowe rodzaje wojsk lądowych. Do nowych jednostek ludzi należą między innymi: działka krasnoludów, jeźdźcy Griffon, balisty. Orki natomiast wzmocnione zostały oddziałami skrytobójców, rycerzy śmierci i smoków. Ich sterowanie odbywa się identycznie jak w *Warcraft I*. Na szczęście, zniesione zostało ograniczenie liczby dowo-



Jeżeli to wszystko jeszcze nie przekonało Cię do zakupu *Warcraft 2: Tides of Darkness*, zdradzę Ci, że program wyposażony został w specjalny, działający tylko pod Windows edytor umożliwiający w łatwy i przyjemny sposób tworzenie nowych map, modyfikację scenariuszy, a nawet zmianę niektórych jednostek i budynków. Dzięki tym wszystkim elementom gra pretendować może do roli hitu roku 1995 zdolnego podbić listy i serca komputerowych graczy.

LEO

Tides of Darkness

Program: Blizzard Entertainment

dadzą się bez walki, czeka Cię nowy konflikt.

Następca *Warcrafta*, jak już wspomniałem, nosi nazwę *Tides of Darkness* i oferuje znacznie więcej, niż tylko nowe scenariusze. Programiści z *Blizzard Entertainment* przeanalizowali krytyczne wypowiedzi graczy, jak również propozycje rynkowe konkurencji i wyposażyli grę w kilka ciekawych ulepszeń. Już na pierw-

kiem w jakiś czuły punkt. Dlatego też szybko nauczysz się cenić tak zwanych szperaczy. Trzecią znaczącą zmianą jest rozbudowanie Multiplayer Menu czyli opcji gry kilku przeciwników równocześnie. Tym razem masz możliwość stanąć w szranki z maksymalnie 6 kolegami lub koleżankami (istnieje możliwość tworzenia zespołów!). Warunkiem będzie tylko połączenie Waszych komputerów w sieć.

Ci się zmagać również na wodzie i w powietrzu. Jednostki powietrzne służą Ci będą przede wszystkim do rozpoznania, bądź też do błyskawicznego, zaskakującego ataku, wodne natomiast, składające się z tankowców, fregat, łodzi podwodnych, wielkich żółwi i innych potężnych okrętów wojennych posiadają o wiele szerszy wachlarz zastosowania. Tankowce na przykład mają za zadanie znaleźć miejsca występowania ropy, "zatroszczyć się" o jej wydobycie oraz o jej jak najszybszy transport do najbliższego portu. Jak już się pewnie domyślasz, surowce znane z pierwszej części (złoto i drewno) uzupełnione zostały o dwa kolejne: ropę i rudę żelaza. Programiści, aby nieco uatrakcyjnić rozgrywkę, dodali też każdej ze stron nowe rodzaje wojsk lądowych. Do nowych jednostek ludzi należą między innymi: działka krasnoludów, jeźdźcy Griffon, balisty. Orki natomiast wzmocnione zostały oddziałami skrytobójców, rycerzy śmierci i smoków. Ich sterowanie odbywa się identycznie jak w *Warcraft I*. Na szczęście, zniesione zostało ograniczenie liczby dowo-





Wśród licznej rzeszy graczy komputerowych z pewnością jest wielu takich, którzy interesują się fantastyką. Chodzi mi tu o filmy, gry, a przede wszystkim książki. Czytelnikom, dla których powyższy temat jest bliski, na pewno nie obce jest nazwisko Howarda Phila Lovercrafta. Pisarz ten, żyjący na początku naszego wieku, wszedł już na stałe do historii literatury, a to za sprawą swego niezwykłego talentu. Co dociekliwi zapewne zorientowali się, że chodzi mi głównie o cykl jego horrorów pt. "Zew Cthulhu". Mówiąc w skrócie są to opowieści o potężnych demonach, które coraz to usiłują zawładnąć Ziemią. Nie da się ukryć, że to właśnie ten autor stworzył podwaliny dla dzisiejszego systemu funkcjonowania literatury grozy, z jakiego korzystają pisarze pokroju Stephena Kinga czy Clive'a Barkera. Niezwykle ekspansywna gałąź rozrywki, jaką są gry komputerowe, także sięgnęła po twórczość pisarza. Znana skądinąd firma Infogrames stworzyła już kilka gier wzorowanych na literaturze grozy, a mianowicie *Alone in the Dark* i typowo lovercraftowski *Shadow of the Comet*. W ogóle zaznaczyć należy, że komputerowych horrorów na razie mamy jak na lekarstwo (wyjątek to "Darkseed" i cykl "Elvira"), dlatego z tym większą przyjemnością sięgnęłam po nowe dzieło autorów "North & South", pod tytułem "Prisoner of Ice".

W skrócie mówiąc, jest to przygodówka oparta na powieści tego autora pt. "The Mountains of Madness". Fabuła częściowo wzorowana jest na wydarzeniach, które miały miejsce naprawdę. Otóż w 1935 roku w wielkiej tajemnicy faszystowskie Niemcy utworzyły nieco dziwną organizację, Ahnenbe. Zreżysowała ona naukowców, których zadaniem było badanie praktyk i legend okultystycznych. Na szczęście, reszta to tylko fikcja. Otóż nasiłci na biegunie południowym odnaleźli tajemnicze skamieniałości. Jedną z nich zostaje skradzioną przez norweskiego badacza Petera Hamsuna i jego syna Bjorna, członków projektu Ahnenbe. Docierają oni do brytyjskiej placówki, powiadamiając Anglików o eksperymentach Niemców. W ten spo-

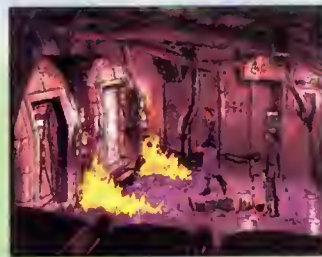
sób służby wywiadowcze zachodnich mocarstw dowiedziały się o niebezpieczeństwie grożącym całemu



światu. Stany Zjednoczone postanowiły wysłać swego agenta. Tak oto do akcji wkroczył porucznik Jack Ryan, którego zadaniem jest powstrzymanie potworów przed zawładnięciem Ziemią. W jego rolę wcieli się oczywiście gracz.

Grafika, jak przystało na przygodówkę, jest bardzo dobra. Już od początku nie ma wątpliwości, że czeka nas prawdziwa uczta. Wspaniale, perfekcyjnie wykonane intro jest niemal filmowej jakości, choć nie występują w nim żywi

ra powinna zadowolić przeciętnego gracza. Co zaś się tyczy samego sedna programu, uwagę zwraca bardzo rozbudowana intryga zawierająca wiele tajemnic i niespodzianek. Nasz bohater przemierza



aż 150 lokacji w 6 większych sceneriach. Są to: biegun południowy, baza okrętów podwodnych, Falklandy, Argentyna, Tihuanaco i Illsmouth w Nowej Anglii. Całość okraszono oczywiście doskonałą, 256-kolorową grafiką.

Na swojej drodze Ryan spotyka wiele postaci. Wszystkie, włączając w to naszego agenta, poruszają się niezwykle realistycz-

Jeśli chodzi o obsługę, generalnie pozostała niezmienną i jest charakterystyczna dla każdej przygodówki. Możemy rozmawiać z innymi ludźmi, znajdować i używać przedmiotów. Nie znajdziemy tu nic nowego, ale jest to w końcu gra typu adventure. Zwraca za to uwagę wygodny panel sterowania. Właś-



ciwie operujemy tylko dwoma przyciskami myszki. Prawy to informacja na temat określonego przedmiotu lub urządzenia, a lewy daje dostęp do wszelkich czynności. Wszystkie operacje, a także czynności są opatrzone odpowiednim, wyczerpującym komentarzem. Wykaz posiadanego sprzętu jest niewidoczny, uaktywnia się dopiero po najechaniu kursorem na górną listwę. Jeśli chodzi o poziom problemów do rozwiązania, to są one dość trudne, lecz pod względem logicznym prawidłowe. Istnieje kilka miejsc, w których można ponieść śmierć, ale na szczęście nie ma ich zbyt wiele. Poza tym niektóre zadania wymagają refleksu i wyczucia czasu.

Podsumujmy. Program prezentuje się bardzo efektownie, zwłaszcza na tle dotychczasowych dokonań w tej dziedzinie. Grafika należy do jak najbardziej zadowalających. Muzyka także. Za to najbardziej przypadł mi do gustu posępny nastrój grozy, towarzyszący grze. W sumie jedyną wadą, jaką znalazłem, są dość wysokie wymagania sprzętowe. Nie każdy posiada 486 DX i CD-ROM. Niestety, takie programy stają się standardem. Pozostaje tylko pochwalić autorów i czekać na ich następne dzieło. Oczywiście, na podstawie Lovercrafta.

Piotr Biłski
"Alien"





Ostatnio w symulatorach lotu panuje niewielki zastój. Po ukazaniu się kilku perełek w stylu *US Navy Fighters* zaległa cisza. Nic więc dziwnego, że wszyscy, którzy lubią zasiąść za sterami nowoczesnego myśliwca lub archaicznego dwupłatowca, czekają od kilku miesięcy na nowe dzieła. Do najbardziej oczekiwanych tytułów należą z pewnością *Top Gun - Fire At Will* i *SU-27*. Wiadomo, że tacy potentaci, jak *Micro-Prose* i *SSI* (autor drugiego wymienionego programu) będą chcieli po raz kolejny zadziwić odbiorców swoją inwencją, realizmem i wykonaniem. Tymczasem na horyzoncie ukazała się gra *Airpower* autorstwa Rowan Software. Firma jest znana dzięki swoim symulatorom: *Overlord* i *Dawn Patrol*. Zwłaszcza z tym ostatnim najmłodsze dziecko firmy ma nieco wspólnego, choć pomimo

tego *Airpower* i tak zadziwi wielu doświadczonych pilotów. Dlaczego? Oto odpowiedź.

Na początek wyobraź sobie alternatywny świat, podobny do naszego i tak samo realny. Stoi on na wysokim poziomie technicznym, który jednak nie dorasta do naszego. Ludzie w tym świecie posiadli zdolność budowania samolotów i szybko rozpoczęli wykorzystywać je do zwalczania siebie nawzajem. W ten sposób rozpoczęła się długa wojna między czterema imperiami, którą Ty masz szansę zakończyć. Nie myśl jednak, że przyjdzie Ci to łatwo. Zmierzysz się bowiem z potężnymi flotami powietrznymi (nie sam, oczywiście), w których skład wchodzi nie tylko konwencjonalne myśliwce, ale także pełniące rolę lotniskowców sterowce.

Niewątpliwie pierwszą reakcją odbiorcy na introdukcję będzie skrajne zdziwienie. Szoku nie spowoduje jednak inny, zbudowany od podstaw świat. Najniezwyklejsze są "realia" historyczne. Ludzkość przeżyła już I Wojnę Światową, a 20 lat później jej powtórkę. Tymczasem tutaj oba wydarzenia zostały pomieszczone ze sobą w bar-

dzo intrygujący sposób. Dlatego też obok sterowców napotyka się maszyny przypominające wyglądem P47 Thunderbolt lub nawet ME163 Comet. Jak się zapewne domyślasz, przyjdzie Ci pilotować samoloty, które nigdy nie istniały, nie istnieją i istnieć nie będą. Wypada w tym miejscu pochwalić autorów za niezwykłą inwencję obecną przy ich tworzeniu. Masz tu dwu- i jednopłatowce, a nawet rodzaj deltoidalnych odrzutowców. Ogólnie rzecz biorąc, otrzymasz możliwość latania 8 typami samolotów, naturalnie każdy posiada odrębne charakterystyki. Generalnie można je podzielić na myśliwce i maszyny bombowo-szturmowe. Oto one:

Vampire - szyb-

ki, zwrotny i dobrze uzbrojony myśliwiec. Jego niewątpliwą zaletą jest spora wytrzymałość na wrogie pociski. Dzięki temu staje się bardzo pomocny przy obronie sterowców flagowych.

Firestorm - niezły samolot szturmowy. Zbudowano go w oparciu o staromodną już technikę dwupłatową. Dzięki niej ma on jednak mocną konstrukcję, co zapewnia dłuższe przetrwanie w ogniu artylerii naziemnej. Jeżeli do tego dodać zadziwiającą zwinność, w rezultacie otrzymuje się narzędzie do zwalczania obiektów naziemnych.

Goblin - jeden z najnowocześniejszych myśliwców w tej grze. Jego nowoczesna konstrukcja pozwala na karkołomne akrobacje. Niebezpieczny w walce, wyjątkowo zwrotny. Niestety, jego cechy są także przyczyną niestabilności, co powoduje trudności w sterowaniu.

Raptor - typowy samolot uderzeniowy. Posiada koła (rzecz w tych maszynach niespotykana), co umożliwia mu lądowanie na ziemi w celu zabrania paliwa i uzbrojenia. Do walki powietrznej nie nadaje się w ogóle, stanowi tylko przeszko-

Delta - najnowocześniejszy myśliwiec. Jego konstrukcja zawie-

ra deltoidalne skrzydła, co sprzyja rozwijaniu dużych prędkości. Bardzo zwrotny, jednakże skąpe uzbrojenie nie pozwala na szybkie likwidowanie przeciwnika.

Banshee - dość wolna maszyna, jednak bardzo wytrzymała. Zainstalowane koła ograniczają jej prędkość do 100 mph.

AIR POWER

Producent: Rowan Software

Hornet - w klasie myśliwców najwolniejszy i najmniej zwrotny. Częściowo rekompensuje to potężna broń pokładowa. W rękach eksperta może być niebezpieczny.

Dragon - uzupełnia tego ostatniego, jeśli chodzi o ataki naziemne. Posiada niezwykle mocną konstrukcję skrzydeł. Chyba najlepszy do szturmów na forty.

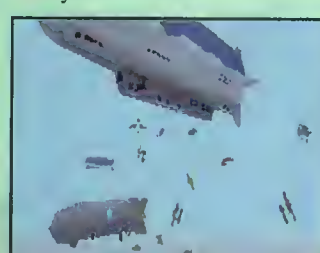
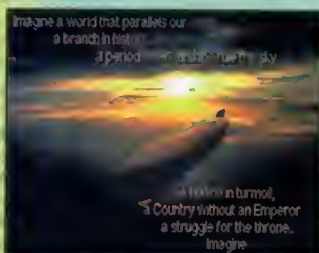
To już wszystkie samoloty, które biorą udział w grze. Naturalnie każdy z nich wyróżnia się własnymi cechami i sposobem pilotażu, choć nie w rewolucyjnym stopniu. Przede wszystkim, nie istnieje tu właściwie cokolwiek w rodzaju lotnisk naziemnych. Cała flota powietrzna przebywa cały czas w powietrzu. A skąd startują samoloty. To proste - z pokładów sterowców. Są one podczepiane do spodniej części kadłuba i stamtąd zrzućane do walki. Taki sposób wyjaśnia brak kół w większości maszyn. Jak widać, start należy do dość łatwych i przypomina ten znany z *TIE Fighters*. Za to lądowanie jest już dość problematyczne, gdyż trzeba własnoręcznie trafić na haki mocujące. Wymaga to niemałych umiejętności pilotażu.

Pozostaje jeszcze najistotniejsza kwestia: sam lot. Trzeba przy-

znać, że wygląda on dość podobnie do znanego już z *Dawn Patrol*. Komputer dość łatwo reaguje zarówno na joystick, jak i na klawiaturę. Wraz z wznoszeniem się spadają obroty silnika i odwrotnie. Słabsze samoloty mają poważne problemy z wykonaniem akrobacji, np. pętli. Mimo tego brakuje tu jeszcze realizmu. Na pewno powoduje to charakter programu, położono bowiem duży nacisk na akcję, resztę nieco zubożając. Jeśli sobie tego zażyczysz, operację rozpoczynasz już nad

celem, a po jej zakończeniu nie musisz nawet wracać do bazy.

Trzeba przyznać, że walki powietrzne wyglądają naprawdę efekownie. Po pierwsze, dlatego, że poprawiono grafikę. Nawet w najprostszej konfiguracji VGA wszystkie samoloty zachwycają bogactwem szczegółów i feerią barw. Co prawda, ład nie wygląda wtedy szczególnie efektownie (choć i tak jest na co popatrzeć), lecz już tryb SVGA pozwala na pełen wrażeń lot nad realistycznym miastem. Poza tym pojedynki są bardzo dynamiczne, a to z kilku powodów. Ma na nie wpływ przede wszystkim obecność wielu maszyn jednocześnie. Tutaj rzadko rozgrywane są bitwy "jeden na jeden". Najczęściej toczysz bitwy z udziałem kilkunastu myśliwców, zarówno swoich, jak i przeciwnika. Wtedy nie bardzo wiadomo, kogo wziąć na cel, w wirze walki przez chwilę siedzisz wrogowi na ogonie, by po chwili samemu uciekać przed prześladowcą. Stąd też batalie powietrzne w *Airpower* należą do bardzo trudnych. Największy problem stanowią chyba ataki na floty przeciwnika. Co prawda, lot między kolumnami sterowców posiada niemałe walory estetyczne, jednak będąc w krzyżowym ogniu wieżyczek obronnych trudno je zauważyć. Poza tym dochodzi tu jeszcze aktywna obrona myśliwska, zwykle bardzo silna, licząca nawet po kilkanaście maszyn.

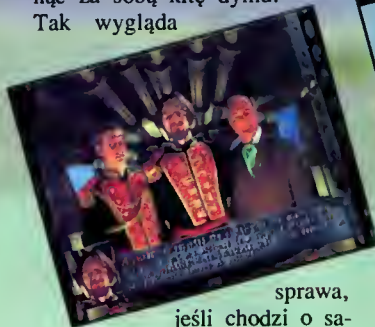


Taktyka walki przeciwko myśliwcom wymaga ciągłych manewrów unikowych z jednoczesnym wyszukiwaniem celu. Jak zwykle, orientację w terenie wspomagają komunikaty pojawiające się na górnej listwie ("break! break!" oznacza atak na Twoją maszynę). Pomimo iż przedstawione samoloty nie istnieją,

kierują nimi podstawowe prawa walki powietrznej. Dla przykładu, znacznie zwiększysz swoje szanse, jeśli zaatakujesz oponenta z wyższego pulapu i od strony Słońca. Do eksterminacji nieprzyjaciela służą karabiny pokładowe różnej mocy, w zależności od typu. Na ogół szybsze powodują mniejsze straty, a wolniejsze - większe. Trafienia obrazują białe obłoczki wydobywające się z celu. Podobnie, jeśli Ty zostaniesz ostrzelany, spada moc Twojego silnika, przez co trudniej będzie się wspiąć na określone wysokości. Po przekroczeniu limitu wytrzymałości pancierza rozpoczynasz krótką wędrówkę w kierunku ziemi, ciągnąc za sobą kłęby dymu. Tak wygląda

ga atak na fortyfikację, z tym, że wtedy musisz przelecieć między stanowiskami obrony przeciwniczej i dopiero wtedy uruchomić broń pokładową. Tego typu szturm są bardzo niebezpieczne i często kończą się śmiercią pilota.

Ktoś mógłby pomyśleć, że **Airpower** to kolejny rasowy symulator lotu. I byłby w błędzie. Oprócz wykonywania kolejnych misji, masz również wpływ na przebieg całej kampanii. Służy do tego panel samodzielnego planowania zadań oraz stolik rokowań dyplomatycznych. Tylko od Ciebie zależy, której z tych opcji użyjesz. Zarówno przed, jak i po udanej akcji możesz wpaść do baru lub porozmawiać z oficerem pokładowym. Odwiedzanie tych miejsc jest wskazane nie tylko ze względu na uzyskane w ten sposób informacje, ale przede wszystkim nastrój sprzyjający dalszemu zagłębianiu się w fabulę. Jak widać, możliwości jest tu wiele i zbliżają one program do "kina interaktywnego", co stanowi poważną przewagę nad *Dawn Patrol*.



sprawa, jeśli chodzi o samoloty. Sterowce radzę atakować tylko w przypadku ekstremalnego zagrożenia lub gdy wymagają tego założenia misji. Do tego szczytnego celu służą rakiety (!). Aby zachować szansę na przeżycie, zalecam podejście od ogona, stamtąd bowiem nie ma ostrzału. Sprawa nieco się komplikuje, jeśli znajdujesz się w środku wrogiego konwoju. Wtedy będziesz atakowany ze wszystkich możliwych stron. Często w takim przypadku pomaga "świeca", dzięki czemu możesz oddalić zagrożenie. Dość podobnie przebie-



O grafice gry powiedziałem już sporo i mogę jedynie wyrazić swoje uznanie dla pracy autorów. Poza dopracowanymi scenariuszami w czasie lotu, masz również do czynienia z digitalizowanymi zdjęciami na pokładzie okrętu flagowego. Zapewniam, że jest na co popatrzeć. Muzyka nie pozostaje w tyle. Utwory dobrano starannie, tak iż pasują do fabuły w zupeł-



ności. Znajdziesz tu takie znane melodie, jak "Lekka kawaleria" i "Dance Macabre". Podobnie wyglądają efekty dźwiękowe. Zostały poprawione w stosunku do poprzednich symulatorów firmy. Słyszysz cały czas realistyczne efekty, takie jak praca sil-



nika, szcęk karabinów, czy huk rozpadającego się sterowca. Do tego dochodzą jeszcze rozmowy prowadzone przez radio w czasie walki, gdzie podlegli Ci piloci proszą o rozkazy lub informują o wykonaniu swoich zadań. Dodatkowo w czasie intra posiadacze CD-ROM będą słyszeć cały czas głos narratora, dobrze zgrany z efektownymi animacjami. Do wymienionych zalet należy dodać jeszcze jedną: szybką akcję i charakter programu, zbliżone poziomem do tych z gry

TIE Fighter. Różnorodność misji, osiem oryginalnych samolotów i oryginalna atmosfera to atuty decydujące o jakości **Airpower**.



Nietypowa, a jednocześnie godna polecenia gra.

Piotr Bilski
"Alien"

KLAWISZOLOGIA

[T] - autofire
[Tab] - przyspieszenie czasu
[P] - pauza
[L] - lądowanie na lotniskowcu
[A] - autopilot
[B] - hamulce powietrzne
[Space] - ognia!
[+] - zwiększanie mocy silnika
[-] - zmniejszanie mocy silnika
[V] - wideo
[K] - zwiększenie częstości strzałów
[J] - zmniejszenie częstości strzałów





Primal Rage

Producent: Time Warner/In House



O grze **Primal Rage** wspominaliśmy już wielokrotnie przy okazji relacji targowych i zapowiedzi przygotowywanych programów. Czas powiedzieć o grze odrobinę więcej, tym bardziej, że zbliża się moment jej rynkowej premiery (oczywiście, mowa o wersji komputerowej, bo konsolowa już istnieje). Pracę nad programem rozpoczęto na początku tego roku opierając się na starym, liczącym już dwa lata projekcie bijatyki pomiędzy dwoma tyranozaurami. Gdy okazało się, że efekt końcowy jest nadzwyczaj interesujący, postanowiono opracować szeroki projekt pod nazwą **Primal Rage**, w którym walki odbywałyby się pomiędzy kilkoma różnymi przeciwnikami. Tak właśnie powstał konsolowy hit, który wkrótce przeznaczony będzie także na Amigę i PC.

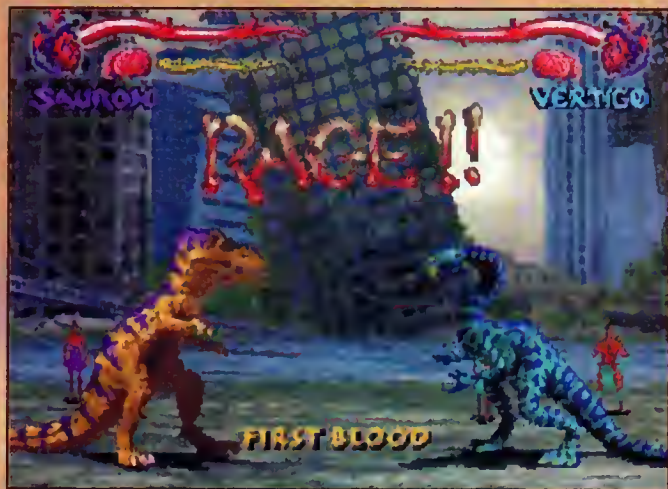
Jak już wiadomo, **Primal Rage** to bijatyka, ale nie taka najzwyklejsza. Zamiast typowych osiłków ze stalowymi mięśniami i ptasim mózdzkiem, mamy tu do czynienia z siedmioma różnymi potworami, m.in. Tyranozaurom, gigantyczną małpą, Cobrasaurom itd. Warto tutaj zauważyć, że twórcy gry wykonali niemałą twórczą robotę, starając się wymyślić od nowa potwory, które zdolne byłyby walczyć. Jaśniej mówiąc, większość znanych nam prehistorycznych gadów poruszała się na czterech kończynach, jednak taki jednak styl poruszania się nie byłby zbyt interesujący i dlatego trzeba było stworzyć postacie poruszające się na dwóch nogach. Efektem takiej pracy jest na przykład Armadon,

który jest mieszanką Triceratopsa, Ankylosaura i Stegosaura. Oczywiście, mamy też do wyboru postacie zupełnie fantastyczne, jak na przykład wspomniany już Cobrasaur, będący czymś w rodzaju węża. Kiedy już projekty zostały stworzone, zbudowano ich modele mechaniczne przypominające kukiełki wykorzystywane przy produkcji filmów animowanych (patrz: "Miś Colargol"), które następnie zmontowano.

Każda z występujących postaci ma swoje charakterystyczne chwytaki, podobnie jak w **Mortal Kombat 2**. Tutaj jednak są one bardzo mocno powiązane z charakterystyką samej postaci czyli z faktem, że ma ona na przykład bardzo długi ogon pokryty ostrymi płytkami czy też ogromną paszczę wypełnioną błyszczącymi zębami. Poza tym są oczywiście specjal-

ne ciosy, którymi możemy zadać przeciwnikowi śmiertelne katusze. Jedną z takich możliwości jest przegryzienie mu gardła. Warto tu

dwa takie paski. Jeden z pasków symbolizuje energię, którą możemy zużytkować na wysyłanie w kierunku przeciwnika różnych przed-



miotów lub na przykład zionięcie ogniem, drugi z nich to nasza siła. Możemy ją odnawiać, po prostu zjadając widoczne na ekranie ludziki. Oczywiście, podobnie jak w **Mortal Kombat 2**, w momencie gdy stracimy bardzo dużo energii, nasz bohater zacznie staniać się na nogach i przeciwnik będzie miał okazję wykonać na nas jeden ze specjalnych ciosów śmierci.

W zasadzie wszystko, co warto byłoby o **Primal Rage** powiedzieć, już tu napisałem. Trudno nie przyznać, że gra prezentuje się okazale. Osiągnięcie poziomu **Mortal Kombat 2**, zwłaszcza na płaszczyźnie grafiki, musi dawać i daje gwarancję dobrej zabawy, choć moim zdaniem **Mortal Kombat 2** wciąż pozostaje niedoścignionym wzorem. Niemniej uważam, że **Primal Rage** ma wszelkie szanse, aby wejść do kanonu bijatyk.

M.M.



zresztą zauważyć, że w konsolowym oryginale takiemu działaniu towarzyszyły litry lejącej się krwi. Biorąc pod uwagę dobry smak klientów, planuje się zamieszczenie w grze opcji umożliwiającej usunięcie z ekranu tych fontann czerwieni.

Wszystko, co dotychczas napisałem i co można zobaczyć na obrazkach, zdaje się mówić, że **Primal Rage** ma wiele wspólnego z **Mortal Kombat 2**. I rzeczywiście, chyba tak jest. Bo jedyna zasadnicza różnica, jaką zauważyłem, to trochę bardziej rozbudowana "gospodarka energią", jeżeli można to tak nazwać. W istocie, na ekranie zamiast tradycyjnego jednego paska symbolizującego energię życiową przeciwnika widzimy



X-fighter

Producent: Thalion

Od czasów *Street Fightera 2* i *Dangerous Streets* wszyscy czekamy na możliwość dalszej zabawy w mordobicie, zabawy przeznaczonej na Amigę. Zapowiadano niedawno nową konwersję *Street Fightera* opracowywaną przez *US Gold*,

a także podobno fantastyczną *Master Axe* wyprodukowaną przez *Milennium*. Do czasu, gdy obie gry wreszcie pojawią się na rynku, trzeba jeszcze trochę poczekać. Chyba, że jesteście posiadaczami CD32. Wówczas już teraz możecie się



gnąć po nowy produkt Thalion pod tytułem *X-fighter*.

W zasadzie trudno cokolwiek powiedzieć na temat doświadczenia producenta w tego rodzaju grach, bo Thalion znany był dotychczas tylko ze wspaniałych gier RPG. Ten brak doświadczenia jest zresztą atutem firmy, gdyż dzięki niemu udało się wyprodukować grę zawierającą kilka niezłych szczegółów nie spotykanych dotąd w bójkach. Masz do dyspozycji 32 postaci, które należą do ośmiu różnych kategorii i z których każda daje odrobinę inne możliwości związane ze sztuką walki. Poza tym dostępne są różne opcje walki. Oprócz klasycznego pozbawiania przeciwnika energii w walce jeden na jednego, masz także możliwość walki grupowej oraz walki jeden na jednego na zasadzie, jeśli można to tak określić, przeciągania liny. Zamiast normalnych pasek symbolizujących energię walczących, pojawia się na ekranie jeden, który pokazuje, jak szale zwycięstwa przechylają się to w jedną, to w drugą stronę. Podobnie jak w *Mortal Kombat 2*, możecie wykonywać ciosy specjalne, które uaktywniają się w momencie, gdy Twój przeciwnik traci energię poniżej pewnego ustalonego poziomu. Wtedy po stronie Twojego zawodnika pojawia się napis "Super Available" i, jeśli zdołasz w odpowiednim momencie wykonać właściwą kombinację ruchów, bardzo efektownie "wykańczasz" przeciwnika. Tym natomiast, co różni *X-fightera* od *Mortal Kombat 2*, jest możliwość atakowania przeciwnika także w momencie, gdy znajduje się w locie. Tak więc wystarczy posłać go w powietrze i poprawić z drugiej nogi, a gdy wyląduje, ponownie posłać itd. W zasadzie z takiego kolowrotu nie sposób się wyswobodzić. Zastanawiające jest tylko, dlaczego nie ma możliwości bezpośredniego wyboru żadnej z ośmiu kobiet występujących w grze i można tylko do tego dojść poprzez pobicie wszystkich przeciwników bez utraty ani jednej rundy. Podobno trzeba do tego znać specjalny trik, którego autor nie chce zdradzić.

Generalnie rzecz biorąc, wrażenia, które pozostawia gra, są bardzo nierówne. Z jednej strony grywalność jest wspaniała, a ilość opcji pozwalających na długą i ciekawą zabawę ogromna. Z drugiej stro-



ny opracowanie graficzne i muzyczne pozostawia bardzo wiele do życzenia, tym bardziej, że w wypadku CD32 możliwości są ogromne. Ma się wrażenie, że autor po prostu ukontentował się wspaniałym enginem i nie przejmował się tym, co z nim zrobią fachowcy od grafiki i muzyki. Inną wadą dośkwierającą grającemu jest niemożność skorzystania z wszystkich opcji także w walce z komputerem, a nie tylko w walce z innym człowiekiem. Z tych wszystkich powodów ocena gry jest tak nierówna. Po prostu trudno jakoś to pogodzić.

M.M.

Grupa I: Thai bokserzy



Kei, Ty, Kwon i Ko to przedstawiciele tajskiego boks i są najbardziej typowymi postaciami gry. Podobni są do Kena i Ryu ze *Street Fightera*. Ich specjalność to cios smoka w małym dystansie i ściany ognia w dużym.

Grupa II: Mistrzowie walk



Phoenix, Dragon, Mantus i Tiger to chyba najlepsi w grze wojownicy. Szczególnie ich ciosy w zbliżeniu pozwalające na wielokrotne trafienia są naprawdę powalające.

Grupa III: Zapaśnicy



Fuse, Psyche, Vex i Head mają z pewnością najwięcej siły. Ich uścisk wystarczy, aby połamać Ci kości i zabrać przynajmniej jedną trzecią energii.

Grupa IV: Bandziory



Do tej grupy należą Spoiler, Cage, Cable i Axel. Jedną z większych ich zalet jest posiadanie liny, którą wspaniale posługują się zarówno w bliskim, jak i odległym dystansie.

Grupa V: Ninje



Kuma, Ginzy, Gheki i Ruken to po prostu ninja. Największą zaletą tych morderców na zamówienie jest ich klasyczna broń czyli miecz, którym wywijają na prawo i lewo.

Grupa VI: Żołnierze



Jak to normalnie się zdarza u noszących mundury, Tiger, Colonel, Lieutenant i Major najlepiej radzą sobie pięściami, których używają z wielką siłą.

Grupa VII: Myśliwi



Członkowie tego towarzystwa noszą bardzo zabawne kapelusze, ale starcie z nimi nie daje do śmiechu, biorąc pod uwagę fakt, że wszyscy mają w rękach po dwa noże.

Grupa VIII: Zabójcy



Ta kategoria to coś dla tych, którzy lubią łamać prawa fizyki. Ci zawodnicy latają, unoszą w powietrze przeciwnika i rażą go prądem. Słowem - nie do pobicia.





Poziom techniki komputerowej zaszedł już tak daleko, że projekty, które przed kilkoma laty wydawały się czystą utopią, są obecnie na porządku dziennym. Minęły czasy, kiedy z przyczyn technicznych na rynku dominowały gry platformowe. Teraz zróżnicowanie gatunkowe jest wielokrotnie większe, a każda licząca się produkcja robiąca jest w trójwymiarowej, renderowanej grafice (dotyczy to zwłaszcza przygodówek). Przypuszczam chyba, iż taki tryb graficzny jest widowiskowy i miły dla oka. Takie gry, jak trylogia firmy Infogrames - *Alone in the Dark* (tego programu nie zapomina się nigdy - tak, jak pierwszej miłości!), *Bioforge*, *Dragon Lore* czy też *Little Big Adventure* zrobiły na mnie ogromne wrażenie i należą do tych programów, które włączam, by zaprezentować osobom trzecim możliwości współczesnych komputerów. Nowy produkt firmy Delphine/Electronic Arts przypomina po trochu wyżej wymienione pozycje.

Przypominasz sobie *Another World* oraz następcę, ale nie kontynuację, jak wielu sądzi, tj. *Flashback*? Obie gry były hitami, a po-

Fabula *Fade to Black* jest zbliżona do poprzedników. Głównym bohaterem jest niejaki Conrad B. Hart (jak to się mówi: facet z pisanekami). Akcja rozgrywa się w roku 2190. Cały Układ Słoneczny znajduje się pod kontrolą wrogich ludzkości sił, tzw. Morphsów. Rozwinęły one umiejętność naśladowania każdej formy życia. Te niecielesne stwory są sterowane i kontrolowane przez Super-mózg. Ich plan jest prosty, w jak najkrótszym czasie chcą wyeliminować ludzi. Na szczęście, jest jeszcze facet o imieniu Conrad. Podczas rutynowego lotu zostaje złapany przez wroga i wtrącony do więzienia usytuowanego na Księżycu. Bohater szczęśliwym trafem odkrywa, że nie jest tam sam. W "pace" poznaje przywódcę rebelii, niejakiego Johna O'Connorsa. Twoim pierwszym zadaniem jest oczywiście ucieczka z więzienia. Znacznie pomaga Ci w tym wspomniany O'Connors, udzielając przez krótkofalówkę informacji na temat planu ucieczki i podrzucając do celi niezbędną broń. Namawia Cię on, aby uciec do pewnej przestrzennej bazy o nazwie SHADOW i aby przyłączyć



spektywa (bardzo płynna grafika). Zmienia się automatycznie bądź przez gracza. Bohater może się skradać, iść, biec, schylać, podskakiwać (co jest bardzo przydatne przy pokonywaniu pól elektrycznych), obracać, ładować broń lub używać różnych przedmiotów znajdujących się w inwentarzu. Sterowanie odbywa się za pomocą myszki, joysticka bądź klawiatury. Np. spacją wybierasz rodzaj broni, włą-

po ukończeniu misji lub gdy Cię trafią i "kopniesz w kalendarz". Conrad ma do przejścia łącznie 6 bogatych misji. Ładowanie gry może się odbyć w dowolnym momencie.

Jedynie co mogę zarzucić programowi to wysokie wymagania sprzętowe. By móc pograć w najwyższej rozdzielczości (SVGA 640x400), musisz posiadać PENTIUM. Na szczęście, masz do dys-

Fade to Black

Producent: Delphine Software/Electronic Arts

nad 1.200.000 sprzedanych egzemplarzy jest najlepszym na to dowodem. Były to programy przygodowo-zręcznościowe, wymagające od gracza refleksu i logicznego myślenia. Obie odznaczały się wspaniałą grafiką i doskonałymi wstawkami animacyjnymi. Pamiętam, że *Flashback* był moją ulubioną grą i sprawiło mi wielką satysfakcję przejście jej do końca (oczywiście z opisem!).



się do grupy buntowników, którzy chcą uwolnić Wszechświat od wspomnianych potworów. Tak zaczynasz grę.

Fade to Black jest udanym połączeniem *Alone in the Dark* i *Flashback*, jeżeli chodzi o grafikę i animację. Nowością jest więcej akcji, czyli strzelania i eliminowania napotkanych przeciwników. Bardzo efektownie wygląda zmieniająca się podczas gry per-

czasz windy i teleporty, jak również otwieramy szafki i różnego rodzaju skrytki zawierające potrzebne przedmioty. Oprócz zabijania strażników i odkrywania przejść, nie zapominaj o zbieraniu wszelkich przedmiotów. Radzę podnosić niebieskie pociski, granaty i urządzenia służące do ładowania własnej osłony. W prawie każdym pomieszczeniu spotyka Cię jakaś niespodzianka, czy to w postaci dodatkowej energii, czy klucza, czy też granatu bądź listu od kolegów rebeliantów.

Czerwone koło oznacza, że jesteś na celowniku przeciwnika. Należy przełączyć moduł chodzenia na moduł walki. Conrad zatrzyma się. Klawiszami kursora (strzałkowymi) sterujesz jego rękoma i namierzasz dokładnie w wroga. Pojawiający się krzyżyk oznacza, że celownik jest OK. Teraz nie pozostaje Ci nic innego, jak strzelać. Wprawdzie zapasy amunicji są nieograniczone, ale pamiętaj, by po każdym 9 strzałach naładować broń, co nie raz będzie Cię kosztować utratę życia.

Gra przeplatana jest licznymi renderowanymi sekwencjami, np.

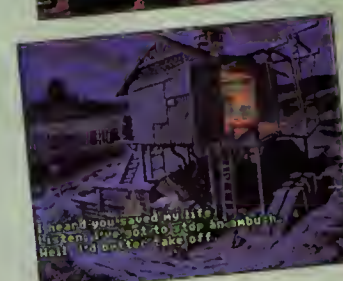
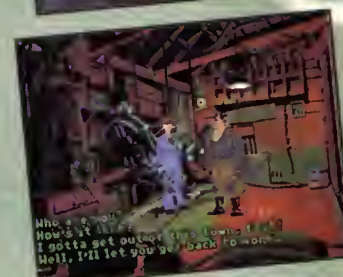
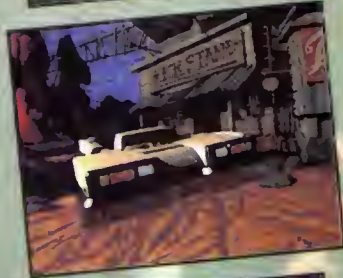


pozycji jeszcze 2 tryby graficzne: 320x200 oraz 320x240, w których gra prezentuje się i tak wybornie.

Fade to Black jest przeznaczona przede wszystkim dla miłośników gier przygodowych i będzie na pewno poważnym konkurentem dla programów wymienionych na początku tego artykułu. Być może wygra ten wyścig o palmę pierwszeństwa i stanie się hitem hitów. Kto wie...

Daniel Lisieński





FULL THROTTLE™

Producent: Lucas Arts

Przygodówki zawsze należały do moich ulubionych gier. Spędziłem wiele nieprzespanych nocy na graniu w *Indiana Jones'a*, *Kyrandię*, *Day of the Tentacle* czy *Under a Killing Moon*. Tym bardziej niecierpliwiłem się, oczekując na najnowszy produkt Lucas Arts, poprzedzony licznymi zapowiedziami w prasie zachodniej i szeroką kampanią reklamową. Emocje sięgnęły zenitu, gdy płyta z *Full Throttle* wylądowała w kieszeni mego CD-ROM. Szybko przebiełem się przez instalację i setup i "odpalilem" grę.

To, co zobaczyłem (i usłyszałem) przeszło moje najśmielsze oczekiwania! Grafika, choć nie jest w podwyższonej rozdzielczości, robi doskonale wrażenie. Stanowi ona połączenie świetnych trójwymiarowych renderingu i tradycyjnej "dwuwymiarówki", znanej z poprzednich produkcji firmy - *Day of the Tentacle* czy *Sam'n'Max*. Dźwięk także zasługuje na pochwałę. Digitalizowane efekty dźwiękowe, choć nie są niczym nowym we współczesnych grach, robią bardzo dobre wrażenie. Nie słychać żadnych szumów czy trzasków. To samo dotyczy syntezy mowy, w której usłyszeć można głos m.in. Marka Hamilla. Muzyka jest wspaniała, zmienia się wraz z akcją. Nie jest to kilka prostych melodijek FM. Całkowicie digitalizowane kawałki wykonuje prawdziwy zespół rockowy (!). Wszystkie pojazdy, a jest ich ponad tuzin,

to bardzo szczegółowe renderingu. Można je obejrzeć dokładnie dzięki wbudowanemu screen-saverowi.

Sterownik Lucas Arts uległ kolejnej ewolucji. Nie jest to przestarzały system poleceń, ani nieudany point'n'click z *Sam'n'Maxa*. Najeżdżanie kursorem na przedmiot lub osobę wywołuje niewielkie menu, z którego wybrać możesz następujące opcje:

- czaszka - powoduje obejrzenie przedmiotu lub rozpoczęcie rozmowy z osobą.
- ręka - odpowiednik poleceń weź, użyj itp.
- noga - po prostu kopnięcie.

a kopać warto wszystko i wszędzie; obejrzyś wówczas kilka wesołych scenek (np. jeśli w przydrożnym barze nie odpowiada Ci cisza, to nie zastanawiaj się długo i przywal nogą w pianino).

W przyszłości sprawiedliwość to tylko niemiły wymysł przodków. Prawo i porządek zniknęły, a ich miejsce zajął kodeks autostrady. W taki świat przenosi Cię *Full Throttle*. Sterujesz poczynaniami Bena, prawdziwego motocyklisty, byłego szefa gangu motocyklowego. Ktoś zamordował Malcolma Corleya, szefa Corley Motors, ostatniego producenta porządnych motorów, a w dodatku wrobił w to Twojego bohatera i pozbawił go przywództwa nad gangiem. Twoim zadaniem jest pomóc Benowi odnaleźć prawdziwego

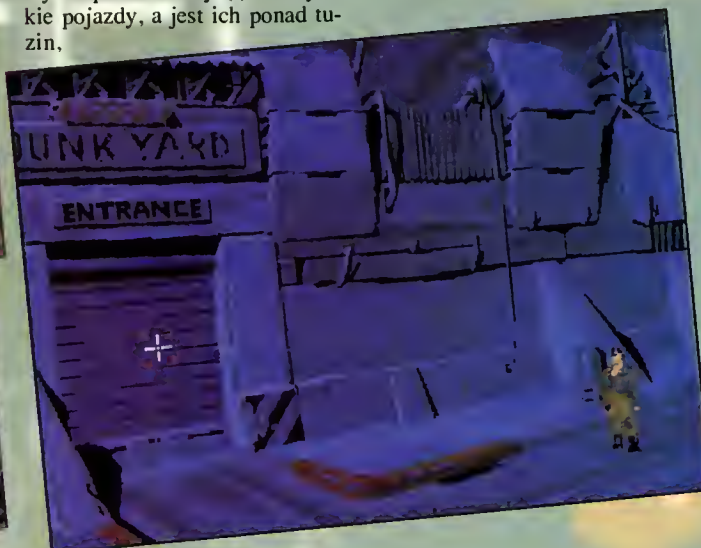
go mordercę, oczyścić swoje imię i pomóc córce Corleya uratować upadającą firmę.

Wiadomo, nie ma róży bez kolców i nawet najdoskonalsza gra musi mieć jakieś wady. Za największy minus *Full Throttle* uznałbym to, że gra jest bardzo prosta i jej ukończenie nie zajmie zbyt wiele czasu (maksymalnie kilka dni). Patrząc z drugiej strony, jest to też duża zaleta, gdyż samodzielne ukończenie gry, nawet przez mało doświadczonego gracza, stało się wreszcie możliwe. Jest to oznaka panującego na rynku trendu. Firmy, które kiedyś słynęły z produkcji "nie do skończenia", wypuszczają dziś prostsze gierki przeznaczone dla szerszego kręgu graczy. W związku z tym za jedną i największą wadę najnowszej gry Lucas Arts uważam jej wymagania sprzętowe, gdyż choć procesor 486DX ma już wiele osób, to 8 MB RAM znajduje się jeszcze w niewielu polskich komputerach.

Full Throttle może śmiało konkurować o tytuł najlepszej przygodówki '95. Jedyne gry, które mogą stanowić dla niej zagrożenie, to *Phantasmagoria* z Sierry i *The Dig*, kolejna superprodukcja Lucas Arts. Druga z gier prawdopodobnie nie zdąży jednak ukazać się przed gwiazdką i ujrzeć światło dzienne dopiero w roku 1996. Rywalizacja o tytuł najlepszej gry '95 rozegra się więc między *Full Throttle* a *Phantasmagorią*.

Jeśli dysponujesz odpowiednim sprzętem i wykorzystujesz go nie tylko do głupawych strzelanin i bezsensownych bijatyk, śmiało sięgnij po *Full Throttle*. Ta gra da Ci sporo dobrej zabawy (zwłaszcza jeśli nieźle znasz angielski - niektóre teksty Bena po prostu nokautują), a w dodatku będziesz mógł skończyć ją bez korzystania ze wskazówek czy gotowych rozwiązań. Polecam, polecam i jeszcze raz polecam.

Kamil Szafara



Full Throttle

9

9

9

PRZYGODOWA

486DX, VGA, 8 MB RAM, 2 x CD-ROM

Dystrybutor

IPS COMPUTER GROUP



Na pewno zastanawiałeś się kiedyś, jak to było wspaniale w czasach, gdy dalekie podróże wiązały się z wielkim ryzykiem, niesamowitymi odkryciami i możliwością szybkiego zdobycia ogromnego majątku lub zrobienia kariery. Oczywiście, w dzisiejszych czasach najlepszym sposobem realizacji tych marzeń o wielkiej przygodzie jest sięgnięcie po grę komputerową. Najstarsi fani pewnie pamiętają, że pierwszym programem tego rodzaju był *Pirates*, który powstał jeszcze na Spectrum. Natomiast ostatnim głosem w tej dziedzinie jest gra pod tytułem *High Seas Trader*, przeznaczona zarówno na Amigę, jak i PC! Z góry muszę zaznaczyć, że fani *Pirates Gold* mogą być trochę zawiedzeni, gdyż tempo gry nie jest tak szybkie, a możliwość prowadzenia bitwy tak emocjonująca, ale na pewno warto poświęcić *High Seas Trader* kilka wieczorów.

Historia, która wprowadza Cię w grę jest dosyć banalna. Twój ojciec spędził wiele lat na służbie zepsutego i chciwego księcia. Ponieważ, będąc uczciwym i prostolinijnym człowiekiem, przeciwstawił się oszustwom swego pryncypala, został przez niego pozbawiony majątku i tytułu i w końcu wygnany z kraju. Na obczyźnie zmarł w biedzie i samotności, nakazując Tobie na łóżu śmierci odzyskać dobre imię i majątek. Jest rok 1650 i Ty, młody i ambitny kapitan, stajesz u wrót kariery.

Jak się nietrudno domyśleć, zasadą gry jest po prostu robienie pieniędzy, a to oznacza handel, handel i jeszcze raz handel. Aby zdobyć wymarzony majątek, przemierzasz morza i oceany w towarzystwie swej wiernej załogi złożonej ze starych wilków morskich, bandy rzeźmieszków czyhających na statki pod obcą banderą i wiernego nawigatora. Celem gry jest zdobywanie kolej-

nych tytułów i towarzyszących im odznaczeń, z których ostatni, piąty, jest najważniejszy i jego otrzymanie kończy grę. Oczywiście, liczba zdobytych punktów zależy od ilości zarobionych pieniędzy i wygranych bitew, o tym jednak później.



Gdy rozpoczynasz grę, musisz wybrać banderę, pod którą chcesz pływać. Załóżmy, że wybierasz Anglię. Twoim portem macierzystym jest wtedy Liverpool. W porcie masz kilka miejsc, w których załatwiasz swoje interesy. Znajdują się tu po kolei:

określoną sumę pieniędzy. Możesz też pogadać z barmanem i dowiedzieć się, co słychać w świecie lub postawić kolejną całość załozę dla poprawy ogólnego morale.

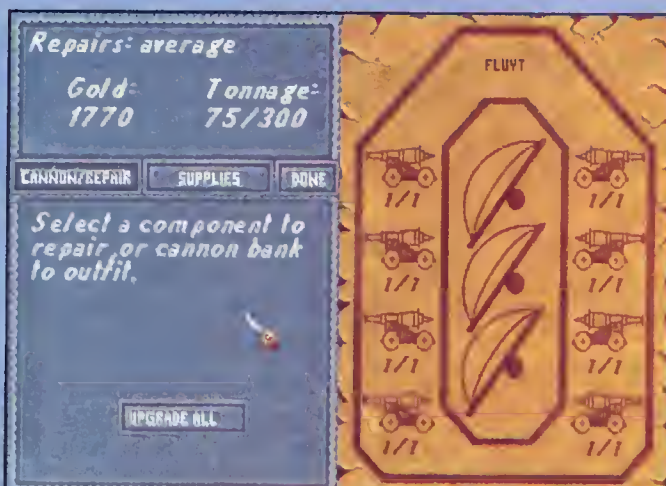
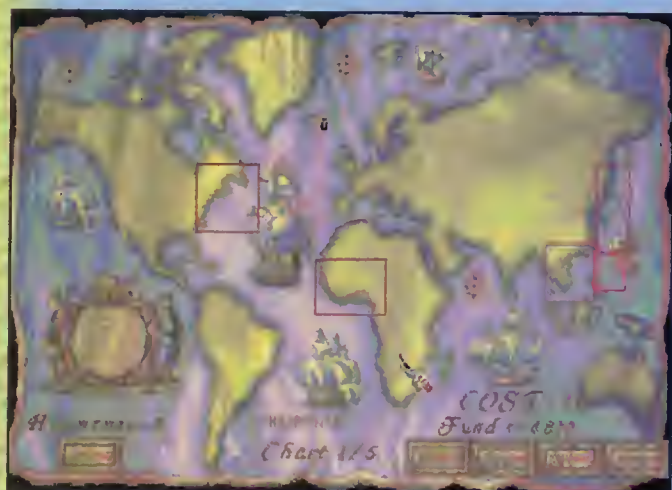
Dok - tutaj załatwiasz wszelkie sprawy związane ze statkiem czyli: dokonujesz remontów, sprze-

dajesz lub kupujesz statki (najczęściej trzeba je zamówić i wpłacić zadek), doposażasz statek w broń i osprzęt itd. Poza tym załatwiasz tutaj sprawy najważniejsze dla powodzenia swoich podróży, tzn. zakupujesz wodę, mięso, owoce i, co najważniejsze, rum, a także uzupełniasz amunicję do dział.

Market - miejsce kluczowe dla powodzenia gry. Tutaj dobijasz interesu. Masz do wyboru kilkanaście różnych towarów, podaną ich cenę za tonę, ilość miejsca na statku i pieniędzy, które możesz zainwestować w towar. Oczywiście, trudno byłoby zgadnąć, jaki towar i gdzie opłaca się przewieźć, dlatego zanim zainwestujesz pieniądze, najpierw zajrzyj do logu, w którym podane są informacje o cenach oferowanych za dany towar w poszczególnych portach.

Charthouse - w tym miejscu po pierwsze wynajmujesz nawigatora, a po drugie kupujesz mapy. Zarówno jedno, jak i drugie jest nieodzowne do pływania i prowadzenia interesów, ponieważ wypłynąć z portu bez nawigatora nie można, a ten płynąć może tylko do miejsca, które akurat ma na mapie. Z drugiej strony najlepsze interesy robisz wtedy, gdy wozisz towar np. z Ameryki do Europy, a porty w nich znajdujące się możesz obsługiwać tylko wtedy, gdy znajdując się na Twoich mapach. Poza tym gdy chcesz na przykład popłynąć z Londynu do Bostonu, musisz także posiadać mapę środkowego Atlantyku. Jeżeli jej nie masz, załoga zbuntuje się, sądząc, że ma do czynienia z szaleńcem, który nie wie, dokąd płynie, i skończysz w charakterze pokarmu dla rybek.

Gdy już odwiedzisz wszystkie te miejsca w porcie, możesz zdecydować się na wypłynięcie w morze. Kiedy to zrobisz, będziesz miał możliwość zajrzeć do swojej kabiny, gdzie możesz zdecydować o:





Browse charts - czyli wybierz odpowiednią mapę, jeżeli jesteś w porcie. W czasie podróży ta komenda ma trochę inne znaczenie, ale o tym za chwilę.

Rations - czyli dostosowaniu wielkości racji żywnościowych dla Twoich ludzi. O tym, czy masz wystarczająco dużo prowiantu dowiadujesz się jeszcze w porcie, w dokach.

Repairs - podobnie jak w doku, możesz nakazać tu przeprowadzenie remontów, ale w czasie podróży tylko przy użyciu składowanych na pokładzie materiałów.

Options - nie wymaga komentarzy. Warto od razu zmienić prędkość gry na maksymalną, gdyż w przeciwnym wypadku można zanudzić się na śmierć.

Logs - to samo co na rynku.

Guild ratings - pokazuje Ci, ile punktów brakuje Twojemu bohaterowi do otrzymania kolejnego tytułu.

Titles - zbiór otrzymanych przez Ciebie odznaczeń.

Wypłynąwszy, widzisz piękny horyzont i poniżej panel obsługi. Sterowanie statkiem odbywa się bardzo prosto. Najeżdżasz kursorem na żagiel, by go podnieść i na kolo sterowe, aby je obrócić. Jeżeli zdajesz się na ręczne sterowanie, to po prostu obserwujesz małą mapkę po lewej stronie ekranu i posługując się jej wskazaniami, zmieniasz kurs tak, aby trafić do portu, nie wpadając na skały, o którym to niebezpieczeństwie informuje Cię zresztą komputer. Jeżeli wybierasz się w dłuższą podróż, wchodzisz do kabiny i wybierasz Charts. Wtedy możesz ustalić 9 kolejnych punktów podróży do celu. Gdy to zrobisz nad mapką, pojawi się napis oznaczający kolejny punkt trasy. Wystarczy go wybrać i statek automatycznie doń popłynie, zatrzymując się tylko w momencie spotkania z innym statkiem, kiedy to masz zdecydować czy chcesz zbliżyć się do

niego, czy nie. Obok napisu Cabin widzisz napis Cannon, który powoduje załadowanie dział. Cały czas w trakcie podróży możesz posługiwać się lunetą dla bliższego przyjrzenia się czy to statkom czy portom, do których się zbliżasz. Kom-



le uciechy. W zasadzie **High Sea Trader** jest takim programem, a właściwie byłby, gdyby nie kilka wad, które wydają się być po prostu efektem zwykłego niedoświadczania. Przede wszystkim w momencie gdy zgromadzisz wiel-

Z drugiej strony doświadczenie to możesz zdobyć przede wszystkim w walce, a ta jest tutaj po prostu idiotycznie rozwiązana. Gdy zbliżasz się do innego statku, strzelasz w jego kierunku z dział. Aby to zrobić, ustawiasz się, a jakże, burtą w jego stronę, strzelasz, słyszysz wielkie BUM! i... trafiasz w wodę. Po prostu nie wiadomo, jak trafić, skoro nie masz żadnych informacji dotyczących odległości, prędkości itd. Za to przeciwnik trafia zawsze, nawet kiedy ustawiony jest do Ciebie dziobem! Bardzo trudno też jest dogonić okręt przeciwnika, aby dokonać abordażu, a zdanie się na werdykt komputera w postaci wyboru opcji auto jest najgorszym rozwiązaniem, gdyż komputer jakoś tak dziwnie steruje Twoją bandą żadnych krwi rzeźmieszków, że niezależnie od przewagi, jaką by ona miała, i tak ponosi sromotną klęskę.

To tylko kilka powodów, dla których nie można dać grze takich ocen, na jakie mogłaby zasłużyć, gdyby rzetelnie opracowano ją do końca. Z jednej strony masz tu o wiele więcej niż w **Pirates Gold**, ale z drugiej - marzy się równie wspaniale jak tam opracowanie sekwencji walki. Grafika i muzyka są naprawdę bardzo ładne i szkoda, że trzeba potykać się o tak nieprzyjemne szczegóły. Mimo tego szczerze grę polecam.

M.M.



puter zawsze będzie pytał, czy chcesz wejść do portu, czy nie.

To w zasadzie wszystko, co potrzebne jest do gry. Czas na kilka uwag dotyczących jakości programu. Od czasów **Pirates Gold** czekałem z utęsknieniem na program, który dawałby również wie-

kie sumy pieniędzy, zarabiając na wożeniu np. broni z Ameryki do Europy czy opium z Indii do Ameryki, napotykaś na poważne problemy z ich wydaniem. Okazuje się, że danego typu statku nie możesz nabyć, ponieważ nie zdobyłeś wystarczającego doświadczenia.





W 1994 roku angielska firma Bullfrog wydała grę pod tytułem: *Magic Carpet*. Będąc arabskim wizerem musiałeś uwolnić świat, zbierając przy tym tzw. MANA czyli energię. Do dyspozycji miałeś zbiór czarów oraz latający dywan bądź balon, za pomocą których poruszałeś się po wspaniałym orientalnym krajobrazie, walcząc z niezliczoną ilością potworów. Program urzekł piękną trójwymiarową grafiką. Wspomniany już krajobraz, wyrastające z ziemi budynki, kule ogniste, trzęsienia ziemi połączone ze wspaniałym dźwiękiem i trudnymi misjami tworzyły idealną mieszankę. Nic dziwnego, że gra odniosła wielki sukces i była naprawdę fajną niespodzianką stwo-

wić w języku angielskim z przeznaczeniem na CD-ROM (1 płytka). Wersja dyskiety nie jest na razie planowana.

Rozgrywka rozpoczyna się mniej więcej w miejscu, gdzie zakończyła się część pierwsza. Inaczej mówiąc, udało Ci się wprawdzie przeprzeć wszelkie Zło, jednak w gąszczu jaskiń i labiryntów na pewnej wyspie znów zrodziły się demony i szkaradni czarownicy, którzy próbują podbić świat. Nie pozostaje Ci nic innego, jak ponownie wsiąść na swój podniebny dywan i odlecieć w krainę z tysiąca i jednej nocy, w celu uwolnienia świata.

Przed każdym lotem na mapie ukazany jest cel zadania (czer-

jego siedzibę, gdyż zbyt bliskie sąsiedztwo skał i gór przeszkadza w maksymalnej rozbudowie twierdzy. Weterani *Magic Carpet* nie będą mieli z tym większych kłopotów, natomiast dla początkujących Bullfrog stworzył moduł pomocniczy, który można w każdej chwili włączyć (konkretne wskazówki dotyczące gry, np. budowy zamku lub najbliższej znajdującej się kul MANY).

Misje nie są ograniczone czasowo. Poza tym zrezygnowano z możliwości wyboru poziomu trudności. W odróżnieniu od pierwszej części gry, gdzie Twoje zadanie ograniczało się do zbierania MANY, w *Magic Carpet 2* stworzono misje, które musisz oczywiście wypełnić. Początkowo będziesz szukał jakiegoś ukrytego przedmiotu lub osiągał wskazane miejsce bądź kryjówkę. Potem zadania staną się trudniejsze.

Nowością jest przekształcenie systemu czarów: moc czarodziejskiego zaklęcia, które posiadasz, ulega wzmocnieniu poprzez ciągłe używanie go. Jeżeli przykładowo przypalasz przeciwnika kulą ognistą (FIREBALL) i rzadko chybiasz, to możesz liczyć na mocniejszą wersję tego zaklęcia, które wyrządzi jeszcze raz tyle szkód. Do nowych czarów należą:



MAGIC CARPET

THE NETHERWORLDS

Producent: Bullfrog

rzoną przez programistów Bullfrog dla swych fanów, do których należę. Kilka miesięcy później firma wydała: *Magic Carpet - The Hidden Worlds*. Były to dodatkowe światy i misje. Prawa rządzące rynkiem są takie, że po każdym sukcesie dochodzi do powstania kontynuacji. O ile na przykład w przypadku filmu następne części są z reguły gorsze, to na rynku komputerowym mamy do czynienia z odwrotnym zjawiskiem - kontynuacje gier przewyższają pierwowzór (choć jak wszędzie, bywają wyjątki). Tak właśnie jest z drugą częścią *Magic Carpet*, która przed paroma tygodniami trafiła na rynek. Twórcami nowego produktu firmy Bullfrog są dwaj programiści: Alan Wright oraz Sean Cooper. Gra ukazała

wona strzałka). Po wykonaniu każdego z 5 misji (jest ich około 30) Twoim oczom ukaże się sekwencja graficzna.

Zasada gry pozostała prawie nie zmieniona - najważniejszą rzeczą jest oczywiście zbieranie życiodajnej MANY w postaci złotych kul pozostających po zestrzelonych potworach. Tak jak w "jedynej" towarzyszy Ci balon, który zbiera kule i transportuje je do zamku. Służy on także jako zbiornik MANY, dzięki któremu uzupełniasz brakującą energię. Drugą ważną rzeczą jest budowa zamku. W grze istnieje siedem stopni (etapów) rozbudowy własnego pałacu. Początkowo jest to skromna wieżyczka, która stopniowo przekształca się w wielki zamek warowny. Należy rozważnie wybierać miejsce na





BLAZENMANA - jest to kula, która wybucha w momencie zebrania jej przez przeciwnika, czyli działa, jak typowa mina;

TORNADO - w okolicy zostają zrzucone 4 potwory sięjące spustoszenie;

FONTANNA GRAWITACYJNA - wysysa przeciwnika w ziemię.

Programiści stworzyli ponad 70 krótkich animacji, ukazujących skutki użycia danego czaru.

Świat w **Magic Carpet 2** zamieszkiwany jest przez 23 gatunki różnorodnych potworów (10 z nich przejęto z pierwszej części). Możesz nastawić się już na zombie, ukazują się krótko przed atakiem i "kradną" zapasy MANY i zaklęcia. Równie groźne są nieruchome kamienne sentile, które posiadają wyborne zdolności strzeleckie. Najobrzydliwszym przeciwnikiem okazuje się wielogłowa hydra. Zabicie jej nie jest wcale takie proste, gdyż należy pozabawić ją wszystkich odrastających głów. Nowością taktyczną jest zdolność (oczywiście za pomocą odpowiedniego zaklęcia) do wydawania rozkazów prawie wszystkim występującym w grze kreaturom. Możesz rozkazać np. gryfowi, by przeszedł wskazane przez Ciebie miej-



sce, bronił je i likwidował przeciwników.

Kilka słów o grafice. Zachowano większość elementów z pierwszej części, wzbogacając je o nowe. Obok porośniętych trawą wzgórz i pokrytych śniegiem szczytów, zamieszczono sekwencje lotu nocą, w świetle zapalonych lampionów, jak również lotu przez jaskinie, które przypominają korytarze labiryntów. Grafika krajobrazu zmienia się cyklicznie wraz z rozwojem misji. Zastosowano rozdzielczość VGA (320x200 pikseli), można przełączyć program na rozdziel-



kość. W ten sposób dochodzi do zażartych potyczek i walk według zasady: wszystkie chwytaki dozwolone. Przypomnę, że w prawym górnym rogu ekranu znajduje się mapa terenu przedstawiająca obszar, nad którym lecisz.

Błędem pierwszej części był brak możliwości nagrywania stanu gry. Teraz możesz odetchnąć, w **Magic Carpet 2** zgrywasz się w dowolnym momencie.

Podsumowując, już "jedyńka" zrobiła na mnie duże wrażenie, dlatego niecierpliwie czekałem na ukazanie się następnej części gry. I się



czegoś SVGA, ale wymagania sprzętowe są ogromne. Polecany, czy wręcz konieczny jest minimum Pentium 90 z 16 MB RAM (czy oni oszaleli!). Istnieje oczywiście możliwość wyłączenia różnych szczegółów graficznych, takich jak odbicie w wodzie lub kolorystyka i cieniowanie nieba, ale nie zmienia to faktu, że gra jest niezwykle "wymagająca".

Magic Carpet 2 umożliwia grę przez modem i w sieci przeciwko max. 7 przeciwnikom. Posiadają oni te same umiejętności i ograniczenia co Ty, dysponują jednak trochę innym zasobem czarów i za-

nie zawiodłem. Wspaniała grafika i dźwięk są wizytówką **Magic Carpet 2**. Jest to program, z którym obowiązkowo należy się zapoznać. I uwaga ta dotyczy nie tylko miłośników strzelanek, ale wszystkich graczy.

Daniel Lisiński

Magic Carpet 2 - The Netherworld

9 8 8

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

486, VGA, 4 MB RAM, CD-ROM

Dystrybutor

IPS Computer Group

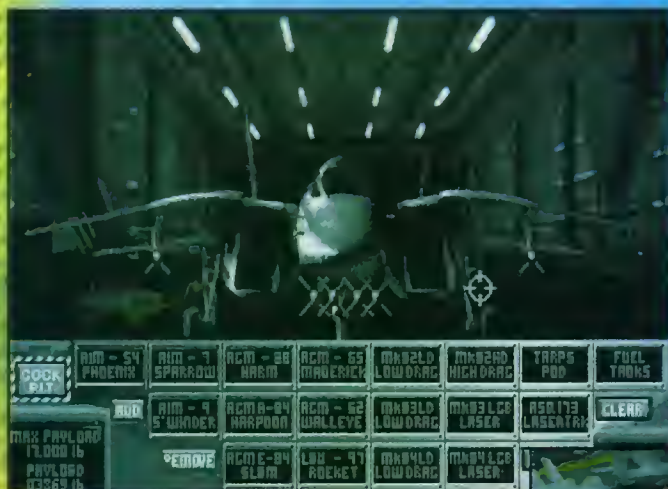
Sklep SGK



Producent: Psygnosis

Kilka miesięcy temu pojawił się symulator lotniczy *US Navy Fighters* firmy Electronic Arts, który charakteryzował się znakomi-

1991 roku atakiem sił powietrznych w celu sparaliżowania systemów obronnych Irakijczyków, co było warunkiem powodzenia



tą grafiką i dźwiękiem, a także stosunkowo nieskomplikowaną obsługą świetnie wpływającą na tak zwaną grywalność. Teraz otrzymaliśmy nową grę o podobnej tematyce. Jest nią *Combat Air Patrol* wyprodukowany przez znaną firmę Psygnosis.

TROCHĘ HISTORII

Akcja *Navy Fighters* toczyła się w przyszłości, podczas wyimaginowanego konfliktu na terenie Ukrainy. Tutaj masz do czynienia z konfliktem na terenie Kuwejtu, gdzie możesz wziąć udział w operacji "Desert Storm" czyli "Pustynna Burza". Polegała ona, najkrócej mówiąc, na wyzwoleniu terytorium Kuwejtu spod okupacji irackiej.

Agresja Iraku miała miejsce 2 sierpnia 1990 roku. Opór nielicznych wojsk kuwejckich trwał tylko jeden dzień. Wynikało to z różnicy potencjałów militarnych obu stron. Irak jako kraj rządzony przez dyktatora mógł bez oporu społeczeństwa przeznaczać wielkie sumy petrodolarów na broń. Reakcją świata była rezolucja ONZ o przeprowadzeniu akcji zbrojnej. Brały w niej sprzymierzone siły zbrojne wielu państw, w tym i Polski. Operacja "Desert Storm" rozpoczęła się 17 stycznia

oraz uniknięcia dużych strat. W akcji tej użyto między innymi lotniskowca atomowego marynarki wojennej Stanów Zjednoczonych USS "Theodore Roosevelt" CVN - 71. I właśnie z pokładu tego lot-



niskowca będziesz podczas gry startował.

LOT

Niestety, możesz się wcielić tylko w pilota sił sprzymierzonych (skądinąd ciekawa byłaby możliwość walki po stronie Saddama Husseina). Celem gry jest oczywiście poprowadzenie własnych sił do zwycięstwa. Masz możliwość brania udziału w lotach treningowych, w pojedynczych misjach, a także planowania całej kampanii. Najlepiej zacząć od lotów

treningowych, ponieważ wspólny samolot nie jest już niestety "latającą etażerką" z drewna połączonego z drewnem za pomocą plastra, a skomplikowanym urządzeniem, którego użyczenie wymaga żmudnych przygotowań. Ma to znaczenie zwłaszcza w tej grze, w której poziom realizmu jest bardzo duży. Realizm ten przejawia się chociażby w samym wystroju kabiny. Nie ma tutaj znanych z *Navy Fighters* małych ekranów ułatwiających nieco komunikację samolotu z otoczeniem. Pod tym względem *Combat Air Patrol* jest ze swoimi zegarami i wskaźnikami bardziej tradycyjny. Jest jednak coś, co wciąż jeszcze jest rzadkością w tego typu grach, a mianowicie tak zwana "wirtualna kabina". O co tu chodzi? Jak do tej pory, obraz przesuwiał się wokół znieruchomiałego w kablinie pilota, teraz również pilot porusza się na tle kabiny i obrazu z zewnątrz. Przydaje to symulacji niezwykle wręcz realizmu. Sam złapałem się na tym, że miałem ochotę wręcz wyskoczyć z kabiny i dotknąć tego, co jest na zewnątrz.

TRENING CZYNI MISTRZA

Z doświadczenia wiem, że wielu graczy często pomija opcję treningową we wszelkiego typu symulatorach, nie tylko lotniczych, pragnąc jak najszybciej dostać się do samej esencji gry czyli walki. W *Combat Air Patrol* programiści uczynili wiele, aby treningi jak najbardziej uatrakcyjnić. Jest tutaj wiele możliwości naprawdę dobrej zabawy. Można wybrać aż dziesięć rodzajów lotów. Są to:

Catapult - start z katapulty parowej lotniskowca;

10.000 FT - komputer umieści Cię wraz z maszyną na wysokości 10.000 stóp;

Final Approach - jest to końcowe podejście do lądowania na chyboczącym się pokładzie lotniskowca;

Final Approach Night - lądowanie w nocy;

Refuelling - tankowanie paliwa w locie;

Refuelling Night - jak wyżej, tylko w nocy;

Air To Air -

pojedynki powietrzny;

Air To Air Night - jak wyżej, tylko w nocy;

Air To Ground - atak na cele naziemne;

Air To Ground Night - jak wyżej, wersja nocna.

Jak widać z powyższego misje treningowe mogą również dostarczyć wielu wrażeń. Szczególnie należy zwrócić uwagę na nocne lądowanie oraz tankowanie w powietrzu - zapewnione duże emocje.

MISJE CZYLI MIÓD

Po wstępnym zapoznaniu się ze sterowaniem samolotami możesz wybrać pojedyncze misje. Również tutaj istnieje duża różnorodność. Wybrać można trzydzieści różnych rodzajów działań, takich jak:

Fleet Barcap - ochrona własnej floty;

Bridge Busting - niszczenie mostów (ważne w początkowych fazach walki);

Runway Straffe - naloty szturmowe na lotniska (niezbędne, aby osiągnąć panowanie w powietrzu);

Convoy Straffe - naloty szturmowe na konwoje lądowe sił zbrojnych Iraku;

Aircraft Shelters - atak na schrony dla nieprzyjacielskich samolotów;

AAA Suppression - zwalczanie obrony przeciwlotniczej;

SAM Suppression - zwalczanie rakietowej obrony przeciwlotniczej;

SCUD Strike - niszczenie wyrzutni rakiet "Scud", które stanowiły zagrożenie także dla innych państw arabskich;

Convoy Strike Maritime - atakowanie konwojów morskich;

Oil Rig - niszczenie naftowych platform wiertniczych;

Gun Boats - zwalczanie łodzi patrolowych;

Ind Strike - niszczenie wszelkiego typu instalacji przemysłowych;

Surface Threat - obrona floty przed atakiem floty irackiej.

Uff, dużo tego. Jak widać, jest nad czym się pastwić. Oczywiście, siły przeciwnika będą się starały usilnie Ci w tym przeszkodzić Irakijczycy mają do dyspozycji następujące "przeszkadzajki":

rosyjskie Mig - 23

"Flogger", Mig - 25

"Foxbat", Su - 24

i najgroźniejsze

Mig - 29. Są też

francuskie Mirage III. Ze swojej

strony masz do

dyspozycji niestety

tylko dwa rodzaje

samolotów.

Są nimi: typowo myśliwski Grumman F - 14 "Tomcat" i myśliwsko-szturmowy Mc Donnell Dou-





glas Northrop F/A 18 "Homet". Pierwszy jest idealny do przechwytywania irackich samolotów, drugi do niszczących rajdów na cele naziemne. Na szczęście, arsenał dostępnej broni jest duży i obejmuje wielolufowe działka kalibru 20 mm, rakiety powietrze-powietrze "Phoenix", "Sparrow" i "Sidewinder", rakiety powietrze-ziemia "Maverick" i "Harpoon", bomby sterowane ręcznie i laserowo, a także pociski niekierowane "Zuni". Takimi zabawkami można narobić niezłego zamieszania.

STRATEGIA

Jest także coś dla strategów, to znaczy możliwość zaplanowania całej kampanii, która dopro-



wadzi do zwycięskiego zakończenia wojny. Odbyna się to na mapie strategicznej, na której są zaznaczone dane wywiadu o siłach zbrojnych przeciwnika i obiektach przemysłowych. Na mapie tej należy ustalić między innymi rodzaj i liczbę użytych do ataku samolotów, a także tak zwane "punkty trasowe" czyli rejony, do których będą się kierowały Twoje siły lotnicze. Punkty te trzeba tak dobrać, aby samoloty omijały szczególnie silne zgrupowania obrony przeciwlotniczej Iraku. Jeżeli cel znajduje się głęboko na tyłach wroga przekraczających zasięg samolotu, istnieje nawet możliwość tankowania w powietrzu z samolotu-cysterny Boeing C-135 "Stratotanker". Jest to istotne "novum".

Podczas kierowania kampanią komputer cały czas rejestruje ewen-

tualne sukcesy i porażki i ogłasza zwycięstwo któreś ze stron. Wcielić się można tylko w postać któregoś z istniejących pilotów i to pod warunkiem, że jest on już we-



teranem walk. W prowadzenie kampanii można się więc zabawić dopiero po wykonaniu przynajmniej kilku pojedynczych misji. Dla tych, którzy nie tylko nie przepadają za prowadzeniem nieco żmudnej kampanii, ale nie lubią nawet przydługich dolotów nad cel, przewidziano opcję Instant Action, która od razu przenosi samolot w rejon największej "młócki", gdzie pozostaje już tylko wykazać się refleksem w iście westemowym stylu. Jak widać, dla każdego coś milego.

OPRAWA GRY

Od strony graficznej **Combat Air Patrol** prezentuje się bardzo dobrze. Dotyczy to zwłaszcza tła. Zarówno tekstury nieba, jak i lądu są bardzo naturalne. Intro jest może trochę za "suche" (brak dźwięku), ale kto tak naprawdę ogląda je więcej niż jeden raz. Zresztą w całej grze nie rozpieszcza się gracza ozdobnikami. I dobrze. Powoduje to tylko niepotrzebne rozrastanie się gier do kilkuset megabajtowych rozmiarów "pustych animacji". Wiem, że czyni się tak głównie ze względów czysto marketingowych, sprzedając gry, które spokojnie mogłyby się zmieścić na jednym dysku CD jako np. trzydyskowy zestaw, oczywiście w droższej cenie. Osobiście taki wybieg bardzo mi się nie podoba i mam do tego prawo, choć jed-

nocześnie rozumiem interes wydawców. W **Combat Air Patrol**, jak już wspomniałem, na szczęście nie przesadzono z "duperelami". Ogólnie, masz do dyspozycji różne rodzaje widoków samolotów, zarówno własnych, jak i przeciwnika, w tym widok z satelity. Istnieje około 160 trójwymiarowych obiektów



lądowych i ponad 2000 różnych innych obiektów terenowych, takich jak drogi, tory kolejowe i rzeki. W stosunku do **Navy Fighters** (porównań nie sposób uniknąć) nieco mniej okazałe prezentują się tylko samoloty, ale też powiedzmy sobie szczerze, że tam tylko posiadacze sprzętu z procesorem Pentium, szybką kartą graficzną i dużą ilością pamięci operacyjnej mogą delektować się obrazem w rozdzielczości powyżej 640x480. **Combat Air Patrol** nie ma aż tak dużych wymagań. Dużym niedociągnięciem jest instalacja karty dźwiękowej (brak jakiegokolwiek installera!). Potencjalnym klientom "Bojowego Patrolu Powietrznego" podpowiadam, że należy wpisać: CAP (spacja) -a (spa-



cja) i numer karty muzycznej. Posiadacze Gravisów wpiszą 2, Soundblasterowcy natomiast 1 (SB

2.0) lub 3 (SB AWE32). Po pomyslnym wklepaniu wymienionej wyżej formułki usłyszysz w czasie gry niezwykle plastyczny stereofoniczny dźwięk. Zastosowano tutaj efekt Dopplera, a także własne procedury obsługi dźwięku, tzw. VirtualSound.

OCENA KOŃCOWA

Autorzy gry stanęli na wysokości zadania i stworzyli grę, którą warto mieć w swoich zbiorach. Przede wszystkim otrzymuje się cenną bibliografię wojny w Kuwejcie, której nie znajdziesz nawet w specjalistycznych podręcznikach. Dla graczy lubiących pojedynki lotnicze bez zbitych ceregieli (przygotowanie uzbrojenia, start itd.) istnieje opcja Instant Action, dla bardziej wprawionych pilotów proponuję misje. Także gracze lubiący strategię nie poczują się zawiedzeni. Z całą świadomością polecam grę miłośnikom symulatorów nowoczesnych samolotów szturmowych. Jeśli na dodatek nie przepadasz za Saddamem Hussainem i uważasz, że ONZ w Kuwejcie sknociła całą robotę, masz w **Combat Air Patrol** szerokie pole do popisu.

CD-ROM'ek Gatz'ek

Combat Air Patrol

9 7 8

SYMULACYJNA

PC

486, 4 MB RAM, CD-ROM

Dystrybutor

IPS Computer Group

sklep SGK





Komputerowe bijatki wyra-
stają, jak grzyby po deszczu. Szal
Mortal Kombat udzielił się nie-
mal każdemu. Nie więc dziwno-
go, że wiele firm usiłuje pokonać
niepodzielnie panującego lidera
i ustanowić własny ideał. Dzisiaj
przedstawiam pretendenta do czo-
łówki, który, choć nie wychodzi
poza schemat ustanowiony przez
Street Fightera, zawiera sporo cen-
nych innowacji, a przede wszyst-
kim nastrój.

Warriors, bo o nim tu mowa,
to program spółki **Mindscape**. Je-
go fabuła jest znana już od kilku
lat i pod tym względem nie ulega
poważniejszym zmianom. Kilko-
ro wojowników z różnych epok
w historii ludzkości zostało zebra-
nych w fantastycznej krainie przez
tajemniczego mistrza, by odbyć se-
rię pojedynków, a ostatecznie zmie-
rzyć się z nim samym. Postaci
w grze występują jedenaście (włą-
czając w to samego władcę), zaś
tem według prostego rachunku sto-
czy się dziesięć emocjonujących walk.
Istnieje możliwość sterowania za-
równo joystickiem, jak i klawia-
turą. Jeśli chodzi o tę ostatnią, to
nie ma co prawda opcji pełnego de-
finiowania klawiszy, za to wystę-
pują konfiguracje przycisków, po
dwie na każdego gracza. Można
również zmieniać poziom deta-
li graficznych, szybkość walki
i kilka innych drobiazgów.

Po dokonaniu wstępnych nsta-
leń można przejść do rozgrywki
między komputerem lub z drugą
osobą. W tym pierwszym przypad-
ku czeka Cię dość długa droga
przez całą krainę, aż do masy, gdzie
czeka sprawca zamieszania. Obra-
zuje to bardzo ładnie wykonana
mapka, która jest stylizowana na
poszarzałą ze starości. Dodatko-
wo trzeba zaznaczyć, iż bohater
do celu może dojść dwiema, nie-
co odmiennymi drogami. Różni-
ca między nimi polega na zmianie
niektórych scenarii.

Jak wygląda sama walka, bo
przecież to jest w bijatkach naj-
ważniejsze? Prezentacja ekranu nie
odbiega od ustalonych kanonów.
Obie postacie stoją naprzeciw sie-
bie, w dwuwymiarowej scenarii.
Po rozpoczęciu pojedynku daje się
zauważyć pierwszą cechę **Warriors**.
Akcja gry toczy się zupełnie szyb-
ko, jeśli dysponujesz sprzętem kla-
sy 486 DX. Poniżej tej konfigu-
racji występują problemy z plyn-
nością animacji, a na 386 jest już
bardzo ciężko. Poza tym jednak
wojownicy walczą niezwykle rea-
listycznie. Podobnie postarano się
o szeroki wachlarz uderzeń, w tym
ciosów specjalnych. Tych ostat-
nich każdy wojownik ma po dwa,

Warriors

Producent: Mindscape

trzy, co wystarcza w zupełności.
Dodatkowo ich wywołanie jest,
zwłaszcza w porównaniu z *Mor-
tal Kombat 2*, dziecinnie proste.
Maksymalna kombinacja to trzy
klawisze ruchu i cios lub kopniak.
Brak mistety "fatality", ale to chy-
ba akurat nie jest największy pro-
blem. Natomiast jeśli chodzi o tak-
tykę walki, zawiera ona kilka ele-
mentów, których brakuje w in-
nych bijatkach. Przede wszyst-
kim, nie występuje czas, zatem bój
toczy się "na śmierć i życie". Za-
wodnicy będą waleczyć, dopóki je-
den z nich nie zostanie pokona-
ny. Ponadto wydzielono odrębny
rodzaj energii na tajne ciosy. Kie-
dy zostanie zużyta, może zostać
podładowana, co zabiera jednak
trochę czasu. Zwykle starczą jej
na wykorzystanie trzech uderzeń
różnej mocy jednego po drugim.
Kolejna sprawa to nieco inne po-
sługiwanie się posiadaną bronią.
Waleczący po otrzymaniu silnego
ciosu może ją upuścić, a wtedy
należy broń podnieść, o ile starczy
na to czasu. Zawodnik bez broni

ma także nieco inne ciosy. Ostat-
nia sprawa dotycząca taktyki to
sposób walki komputerowego prze-
ciwnika. Wbrew pozorom starcie
z tym samym wrogiem przebiegać
może na bardzo wiele sposobów,
a to dzięki jego niezwykle różno-
rodności działań. Na ogół nie za-
chowuje się on w sposób szablo-
nowy. Jeśli do tego dodamy dzie-
sięć poziomów trudności, otrzy-
mujemy zadanie na kilka tygodni.
W walce warto także używać kom-
binacji tajnych uderzeń, co przy
tak prostym układzie klawiatury nie
powinno nastręczać trudności. War-
to również wspomnieć o możli-
wości innego spojrzenia na pole
bitwy. Służą do tego klawisze:
[PG UP] i [PG ND], a efekt to
widok z góry, z ukosa. Jeśli już je-
stemy przy trójwymiarze: po skoń-
czonej walce, o ile tego sobie za-
życzysz, zobaczysz efektowną prze-
strzenną powtórkę z tego starcia.

Tak przedstawia się sens gry.
Wszystko opatrzone bardzo ładną
grafiką i sugestywną muzyką. Wal-

ki toczą się w miłych dla oka sce-
neriach. Są lasy, brzegi oceanu
i kamienne budowle. Dźwięk tak-
że spełnia swoje zadanie. Zawod-
nicy krzyczą, otrzymując trafienia,
słychać głuchy odgłos kija upada-
jącego na murawę. Bardzo dobrze
brzmią krzyki bojowe oponentów.
Te wszystkie elementy składają się
na niepowtarzalny nastrój, które-
go w takim stopniu nie posiada
chyba nawet *Mortal Kombat 2*.
O ile zatem wyrób Acclaim wy-
gręwa pod względem ilości prze-
ciwników i różnorodności ciosów,
o tyle **Warriors** posiada niepow-
tarzalny nastrój i chyba daje tro-
chę większe możliwości rozgry-
wania pojedynku, choć to raczej
kwestia gustu. Na korzyść pro-
gramu działają także dwa ujęcia
pola walki, które zbliżają go po-
ziomem do bardzo dobrego *FX
Fighters*. Podsumowując, jest to
gra godna polecenia doświadczony-
m wojownikom.

Piotr Bilski
"Alien"

LEGENDA

We wszystkich opisywa-
nych ruchach i ciosach przy-
jęto, że wojownik stoi po le-
wej stronie ekranu, patrząc
na prawo.

Ruchy:

L - ruch w lewo
P - ruch w prawo
G - ruch w górę
D - ruch w dół
C - cios
K - kopniak

Jeżeli w składni ciosu
występuje "+", oznacza to,
że należy wcisnąć jednocześ-
nie oba klawisze, np. L+G
- ruch w lewo i w górę

Jeżeli w składni ciosu
pojawia się "r", znaczy to, że
należy przytrzymać poprzę-
dni klawisz i jednocześnie na-
cisnąć następny.



CIOSY DOSTĘPNE WSZYSTKIM ZAWODNIKOM

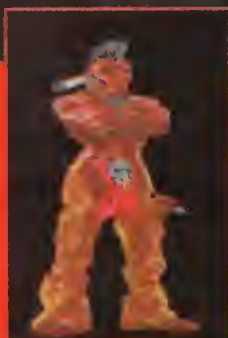
G+C = zawiśnięcie (nie można mieć broni w ręku)
L+C = przerzut (warunek jak wyżej)
D+C = podniesienie broni
P i K = doskok z kopniakiem
D+K = podcięcie

Warriors

8	8	6

ZREZUMOWANIE

PC
486
4 MB RAM



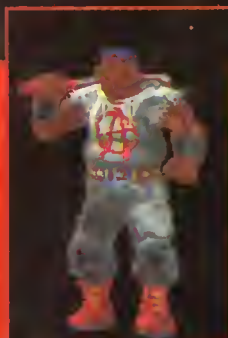
TECUMSECH

P, P, P+K = superskok
D, D, D+C = chmura Manitou
D, L+C = chowanie/wyjmowanie broni
P, L, D+C = błękitny grom



FERGUS

P, P+K = baranek
L, P+K = mania wielkości
D, P+C = fala dźwiękowa



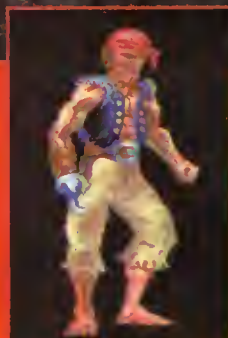
MEATBALL

D, L+C = dezodorant
L, D, P+C = Mr Baseball
D, L, L+K = benzyna



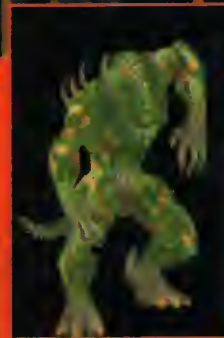
HANK

L, D, P+K = teleport
P, D, L+C = wybuchowa kula
P, P, L+C = strzał z wyrzutni



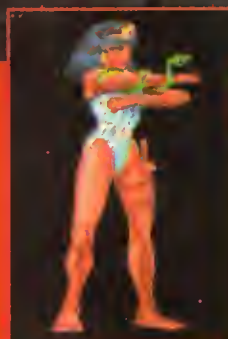
CORTO

P, P+C = latający sztylet
L, P, P+K = podjazd z podcięciem



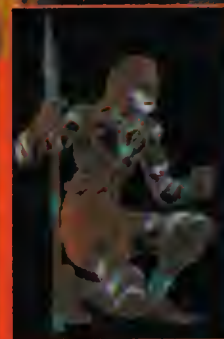
GHOR

P, P+K = mułowy pocisk
P, D, L+K = jeżozwierz
L, P, P+C = niewidzialność



NEFRIS

D, P+K = teleport
D, L+C = wyjęcie/włożenie noża
P i K = gwiazda
L, P, P+K = kobra



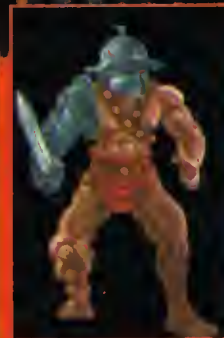
OSINKIRA

D, L + K = Król Lew
L, P+C = gniew przodków



ZIA

P, P+K = gimnastyka
D, P+C = wrzask



CARCERES

P, P+K = blaszany baranek
D, L+C = chowanie/wyjmowanie miecza
L, P, D+K = super wjazd
L, L, P+C = harpun



Witam wszystkich tych, którzy zamiast myśleć godzinami nad rozwiązaniem problemów cywilizacji, wolą się trochę rozerwać i poskakać "z kwiatka na kwiatek", a także nieco postrzelać. Są w tym gatunku różne pozycje, mniej lub bardziej rozbudowane, takie jak *Superfrog* czy *Jazz Jackrabbit*. Tym razem proponuję grę przeznaczoną raczej dla dzieci, co jednak nie powinno przeszkodzić komukolwiek innemu w zapoznaniu się z nią. Gra nazywa się **Hocus Pocus** i została stworzona przez programistów z **Apogee Software**, specjalistów od zręcznościówek.

W programie przypada Ci rola młodego, początkującego maga o imieniu właśnie Hocus Pocus. Pomimo niewielu lat ma on ambicję zostania członkiem wielkiej Rady Czarodziejów. Aby tego dokonać, musi pomyślnie przejść próbę, tj. pozierać z czterech miejsc magiczne kryształy. Tylko gdy zostanie prawdziwym magiem, otrzyma rękę pięknej Popopy. Hocus Pocus może liczyć na pomoc zbuntowanego czarownika Terexina, który będzie pojawiał się w decydujących momentach i udzielał ważnych informacji.

Czy wszystko jasne? Jeśli tak, to świetnie. Zadanie jest dość trudne, bowiem główny bohater będzie musiał zwiedzić cztery plany po dziesięć poziomów. Aby dostać się do następnego poziomu, należy pozierać wszystkie pozostawione przez budowniczych kryształy. Wtedy mag zostanie natychmiast teleportowany gdzie indziej. Labirynty są skomplikowane i pełne zagadek oraz niebez-

Hocus Pocus

Producent: Apogee Software

piecznych pułapek. Ale co to dla Ciebie. Zaczniemy zatem od wyposażenia i możliwości głównego bohatera. Jak na czarodzieja przystało, posiada on jedno silne zaklęcie bojowe, które powoduje wystrzeliwanie małych błyskawic. Oprócz tego może biegać i skakać w górę i... to wszystko (jeszcze Ci mało?). Możliwości niezbyt wiele, za to dają się szybko opanować. Sama rozgrywka nie należy już do takich prostych. Chodzisz bowiem po kolejnych poziomach i walczysz z hordami paskudnych potworów. Pomimo swego niewinnego wyglądu (np. krokodyłki czy latające diabełki) są bardzo niebezpieczne. Po pierwsze dlatego, że pojawiają się na planszy dopiero po nadejściu czarodzieja, i to dość nieoczekiwanie. W dodatku dość często strzelają pociskami, przed którymi trudno uciec. Ich ostatnią niemiłą cechą jest występowanie w dużych ilościach, przez co trudno je pokonać. Hocus Pocus ma określoną ilość energii, którą obrazuje zielony pasek.



Gdy otrzyma trafienie lub wpadnie do ognia (dość częsty przypadek), jego siły życiowe maleją. Mogą zostać uzupełnione dzięki zielonym buteleczkom, które leżą w różnych miejscach. Aby nie dopuścić do własnej śmierci, należy po prostu strzelać. Możesz to robić w płaszczyźnie poziomej lub do góry (przydatne zwłaszcza na latające diabełki). Czasem znajdziesz także swego rodzaju "upgrade" do swojej broni, który spra-



nowią dźwignię. Ułożenie ich we właściwą kombinację powoduje zniknięcie np. zapory chroniącej kryształ. Wprowadzenie do gry zręcznościowej zagadek logicznych to całkiem niezły pomysł. Zaznaczyć przy tym należy, że ich poziom nie jest zbyt wysoki, zatem nie przekracza możliwości przeciętnego gracza. W wielu miejscach spotkasz dziwną postać z długą brodą. Jest to właśnie Terexin, przyjazny Tobie mag. Jeśli podej-



dziesz do niego i porozmawiasz, dowiesz się, z jaką pułapką przyjdzie Ci się za chwilę zmierzyć.

Grafika programu mieści się w przyjętych obecnie normach, co oznacza, że nie jest olśniewająca, lecz przyjemna dla oka. Podobnie z muzyką. Utwory stanowią odpowiednią oprawę do toczącej się akcji. Animacja jest bardzo dobra i, co ważniejsze, ma przyzwyczajenie do szybkości nawet na AT. Krótko mówiąc - gra dobra do odpoczynku.

Piotr Bilski
"Alien"

wi, że będziesz strzelał ciągłą serią (bardzo pomocne). Na podłogach labiryntów leżą również kosztowności, które dodają punktów. Niestety, na ogół dostanie się do tych wszystkich atrakcji nie jest proste. Jedną z przeszkód broniących dostępu do nich to "wrażliwe" ściany. Wyglądają prawie tak, jak inne, ale mogą zostać zniszczone jednym strzałem. Odnalezienie ich początkowo sprawia pewne trudności, jednak posiadają one kilka charakterystycznych cech, dzięki którym bez trudu je rozpoznasz. Drugi, poważniejszy problem sta-





W tym artykule po raz kolejny i, mam nadzieję, nie ostani chciałbym przedstawić dobrą strzelaninę na peceta. Tym lepszą, że nietypową. Do dzisiaj na rynku królują programy typu *Raptor*, czy *Battle Squadron* (znany amigowski hit), gdzie statek pokazany jest z góry i strzela bez opamiętania do ogromnego liczebnie wroga. Natomiast kiedyś, bardzo dawno temu, powstała na komputery osobiste bardzo mała gierka pt. *Netware*. Była to zręcznościówka oparta o pewne elementy symulatora, która pomimo bardzo prostej grafiki miała dość duże powodzenie ze względu na interesujący pomysł i wykonanie. Chodziło o strzelanie do myśliwców wroga w przestrzeni trójwymiarowej. Całą akcję użytkownik widział z kokpitu. Teraz, po latach, powrócono do tego niezwykłego projektu, czego efektem jest **Outer Ridge**.

Zasady są podobne, jak wtedy i także bardzo proste. Jesteś pilotem kosmicznego statku, który jednak tym razem ma za zadanie likwidację pól asteroidów. Twój pojazd posiada dopalacz aktywowany klawiszem [Ctrl], luki na cztery rodzaje broni (jedną już masz) oraz średnio wytrzymałe osłony. Zadanie podzielone zostało na kolejne etapy. Ich poziom rośnie oczywiście wraz z Twoimi postępami. Każdy etap (wszystkie posiadają własne nazwy) polega na wystrzeleniu określonej liczby kamieni. Zaznaczyć tu należy, że procenty wykonanego zadania dodawane są dopiero po zniszczeniu asteroidu. Samo trafienie dodaje



Outer Ridge

Producent: Graphic Wares

sadzie nie różnią się od siebie. Występują w trzech gamach kolorów i jedynymi ich cechami są rozmiary i szybkość. Bywa, że do walki z nimi otrzymasz specjalny moduł, który krąży obok Ciebie strzelając do wszystkich zbliżających się obiektów. Jego pomoc jest czasem niezbędna. Poza tym musisz

właściwie spowolnić procesora, może z wyjątkiem zbliżeń. Muzykę dobrano również trafnie. Jest bardzo szybka, dynamiczna i pasuje nastrojem do rozgrywanej akcji. Podobnie efekty dźwiękowe. Na uwagę zasługuje ponadto bogata obsługa. Masz możliwość zmiany języka, poziomu trudności, wyłączenia kokpitu. Istnieje nawet mały programik do robienia zdjęć w czasie gry (w formacie PCX). Można wybrać także dwa sposoby sterowania: właściwy dla symulatorów, gdzie klawisz "dół" powoduje lot do góry lub standardowy, gdzie działanie przycisków ustawiono odwrotnie.

Outer Ridge to z pewnością ciekawa strzelanina z niezaprzeczalnie szybką akcją. Zawiera w sobie elementy legendarnych *Asteroids*, *Astro Fire* i wspomnianego już *Netware*. Czyni to ów program atrakcyjnym dla szerokiej rzeszy graczy. Polecam z czystym sumieniem.

Piotr Bilski
"Alien"



tylko "standardowe" punkty. Naturalnie, im szybciej robotę wykonasz, tym lepiej. Nie chodzi tu jednak o liczony czas czy limit paliwa. Po prostu na terenie walki pozostanie mniej obiektów, które mogłyby zabrać Ci cenną moc osłon, zderzając się z Tobą. Po zniszczeniu asteroidów, te dzielą się na mniejsze elementy, w dodatku szybsze, przez co trudniej w nie trafić. Oprócz tego z niektórych wylatują specjalne moduły, które schwytały przez Ciebie, ułatwią dalszą walkę. Mogą to być wzmacniacze tarcz, dodatkowe rodzaje broni itp. Naturalnie, schwytywanie ich nie należy wcale do rzeczy łatwych, gdyż bardzo szybko latają. Dodatkowo programiści mogliby przedstawić je w nieco jaskrawszych kolorach. Obecne barwy utrudniają nie tylko identyfikację, ale nawet zlokalizowanie. Jeżeli uda Ci się zlikwidować wszystkie obiekty, z jednego z następnych wyleci moduł hiperprzestrzenny (oznaczony wyrazem "exit", widoczny z daleka). Po jego zdobyciu przechodzisz do następnej planszy. Walka z kosmicznymi skalami należy do bardzo ciekawych i wciągających, pomimo iż nie znajdziesz tu wielu urozmaiceń. Cały czas widzisz tylko asteroidy, które w za-



tylko strzelać, strzelać i jeszcze raz strzelać.

Grafika przedstawia się atrakcyjnie. Najbardziej rzucają się w oczy asteroidy, które wykonane techniką bitmap i rastrow wyglądają niezwykle realistycznie. Ich animacja jest również efektowna. Każdy obrót zaplanowano i opracowano z dużą dbałością o szczegóły, przez co można ulec złudzeniu, że akcja rozgrywa się naprawdę, a nie na ekranie monitora. Co ważniejsze - pomimo dość dokładnego wykonania, nie zauważa się





Firma Core Design jest znana przede wszystkim z platformówek. Jej produkty, takie jak *Chuck Rock I i II* czy *Premiere*, są powszechnie znane i uznane (no, może nie przeze mnie, ale to już zupełnie inna historia). Chciałbym przedstawić Ci nową grę ze stajni Core Design, tym razem nie platformową, lecz... wyścigową, choć bardzo podobną graficznie do innych gier jaskiniowych Core.

Cała idea BC Racers, bo tak nazywa się ów nowy produkt, zawiera się w czterech słowach: "życie jaskiniowego zawodowego kierowcy". Będziesz zmuszony uczestniczyć w licznych rajdach, by podtrzymać swoją wielkość, choć ja i tak wiem, że jesteś najlepszy. Życia nie będziesz miał łatwego, bo wiem bardzo wielu innych kierowców pragnie Cię prześcignąć i samemu zgnać całą pulę. Poza tym zwycięstwo skutecznie mogą Ci utrudnić liczne, zastawione przez organizatorów rajdu przeszkody.

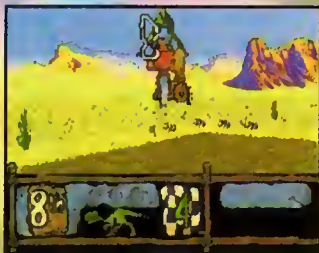
BC Racers wita menu z kilkoma opcjami. Możesz wybrać sposób kontrolowania swoich pojazdów, ilość okrążeń rajdu, stopień trudności, ilość graczy itp. Fakt występowania opcji dla dwóch graczy uważam za rzecz bardzo pozytywną. Niewielką wadą gry może być to, że centrowania joysticka dokonuje się przed rozpoczęciem gry w setupie i jeżeli zachcesz po raz kolejny wycentrować joystick, musisz wyjść z gry i przejść do owego nieszczęsnego setupu. Oczywiście, po "rozcentrowaniu" joysticka można odpowiednio ustawić potencjometrię i wszystko gra, ja jednak zawsze

BC Racers

Producent: Core Design

preferowałem rozwiązania programowe.

Po wybraniu wszystkich opcji nadchodzi czas na wybór kierowców, w których rolę się wcielisz. Jest to o tyle istotne, że wybór poszczególnych kierowców spowoduje także zmianę prędkości pojazdów, a także większe bądź mniejsze przyspieszenie oraz siłę uderzenia. Na dobry początek proponuję Cliffa i Roxy'ego. Po wyborze kierowców przeniesiesz się



na tor. Potem - 3, 2, 1... start!

Sama gra prezentuje się w górnych strefach słowa "przeciwność". Grafika jest zupełnie niezła, aczkolwiek na dzisiejsze czasy nie rewelacyjna. Autorzy chyba za bardzo wzorowali się na *Chuck Rocku*, który powstał przecież dobrych kilka lat temu. Skłamałbym pisząc, że efekty dźwiękowe są lepsze. W rzeczywistości, w BC Racers występuje tylko odgłos silnika (niiby skąd silnik w pojazdach rodem z "Jaskiniowców"?), odgłos uderzenia w przeszkodę oraz kilka innych, rzadziej występujących. Przewijający się przez grę moduł muzyczny również do wspianych

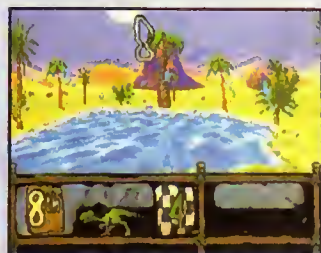
nie należy, jednakże nie męczy uszu ze względu na swój "zabawowy" nastrój.

W ostatecznej ocenie najważniejsza jest grywalność programu. Tutaj muszę przyznać, że BC Racers stoi dosyć wysoko, gdyż potrafi przykuć do siebie gracza na długie godziny. Niby nic wielkiego w tym zwariowanym rajdzie nie ma, a jednak wciąga! Na ogólną ocenę gry wpływają takie czynniki, jak zróżnicowane tory pod



względem graficznym (będziesz jeździć niemal wszędzie, nawet w takich niespecjalnie sprzyjających warunkach, jak nocą na cmentarzu!), ciekawe efekty graficzne (reflektory, kiedy jedziesz nocą) czy też możliwość nauczania innych kierowców manier (możesz ich bić, krzyczeć na nich, walić gitarą - w zależności od tego, jakich kierowców wybierzesz na początku rozgrywki). Ciekawe są również turbo-dopalacze (aktywowane spacją), których jedną sztukę otrzymujesz zawsze po ukończeniu okrążenia. Warto też wspomnieć o tzw. "zasadkach" czyli przeszkodach mających na celu utrudnienie całej zabawy. Jeżeli nie wejdziesz w odpowiednim momencie w zakręt, możesz uderzyć się o którąś z ustawionych tablic czy w kamień. Na wyższych poziomach trudności będziesz zmuszony przeciwstawić się jeszcze większej liczbie "przeszkadzajek" (np. w etapie zimowym możesz przez nieuwagę wpaść do przerębla - wątpliwa przyjemność). Wiedź także o tym, że każde zderzenie się z przeszkodą powoduje uszkodzenie Twojego pojazdu i jeżeli dalej będziesz tak niefortunnie prowadzić swoje auto, może dojść do jego zupełnego zepsucia. Ty zaś zostaniesz wyeliminowany z rajdu.

Znacznie ciekawiej rozgrywki przebiegają, gdy w walce o kie-



rowcę NUMBER ONE startuje wraz z Tobą ktoś nieco bardziej żywy niż komputer - niech to będzie kolega/brat/siostra/babcia (niepotrzebne skreślić). Wówczas może dojść nawet do rękoczynów. Szczególnie wtedy, gdy rozwalisz ukochanej siostrze jej pojazd w momencie, kiedy wkraczała (przepraszam, wjeżdżała) na trzecie okrążenie. Z tego też powodu przed grą w BC Racers z kimś żywym radzę zaopatrzyć się w jakieś solidne opancerzenie (np. magnetyczno-joniczne).

Podsumowując, BC Racers jest



programem może nie tyle nowatorskim, co ciekawym. Zajmuje na twardym dysku około 11 MB i, jak już wspomniałem, może Cię przykuć do komputera na jakiś czas. Nie oczekuj jednak gry o rewelacyjnej grafice czy dźwięku, bądź też wyzwania na długie, zimowe wieczory. BC Racers do tego typu gier nie należy. Może jednak skutecznie powstrzymać najmłodszych graczy przed rozbijaniem wazonów (wiem, jaki byłem ja) i przykleić ich na pewien czas do joysticka, dając starszemu rodzeństwu i rodzicom odrobinę wytchnienia.

Szymon Grabowski



Na polskim rynku panuje niedostatek rodzimych gier strategicznych. Dotyczy to zarówno programów taktycznych, jak i handlowo-ekonomicznych. Próba zmiany tej sytuacji jest wydana przez **Laboratorium Komputerowe Avalon** gra z tej drugiej kategorii pod tytułem **Kosmos**.

Na pierwszy rzut oka rozwiązanie zastosowane w programie przypominają grę **K240**. Porównanie to jest jednak tylko powierzchowne. O ile w produkcie zachodnim poprzez działalność gospodarczą i wojskową dążyło się do fizycznego wyniszczenia wrogiej rasy, o tyle w **Kosmosie** przeciwnikiem jest inna korporacja handlowa. W związku z tym cel gry również uległ modyfikacji i należy tu doprowadzić do upadku konkurencji poprzez kolonizację i eksplorację innych planet.

Terenem walki jest sześć planet krążących wokół wspólnej gwiazdy. Za każdym razem są to oczywiście planety o innych właściwościach. Na jednej z nich rozwinęło się życie. Planeta ta znalazła się na takim etapie rozwoju, że jej mieszkańcy postanowili rozpocząć kolonizację sąsiednich ciał niebieskich. Do walki o dochody z tego intratnego zajęcia stają dwie firmy. Jedną kierowana jest przez komputer, drugą zarządzasz osobiście.

Twoim pierwszym zadaniem jest stworzenie zaplecza technicznego na macierzystej planecie. Budując bazę, masz do wyboru wiele budynków o różnym przeznaczeniu. Jednak zanim je zbudujesz, musisz je wynaleźć. Dlatego pierwszą budowlą jest centrum naukowe, pierwszymi zaś pracownikami są naukowcy. W miarę rozwoju

KOSMOS

Producent: LK Avalon

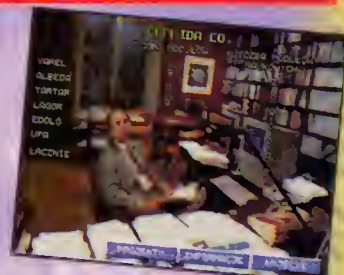
ju bazy możliwe staje się budowanie statków kosmicznych, a następnie wystrzeliwanie ich wraz z kolonizatorami na inne zbadane planety.

Początkowo fundusze na podbój kosmosu otrzymujesz od rządu. Ich wielkość zależy od Twoich postępów. W miarę rozwoju kolonii będziesz mógł zarabiać na handlu wydobywymi surowcami i wyprodukowanymi towarami. Wielkość produkcji poszczególnych kolonii zależy od ilości zaangażowanych ludzi i wybudowanych urządzeń wydobywczo-produkcyjnych. Jednocześnie musisz zapewnić mieszkańcom skolonizowanych planet warunki godziwego wypoczynku. W związku z tym musisz budować centra rozrywkowe i inne obiekty użyteczności publicznej.

Cóż można powiedzieć o samej grze. Jak na drugi tego typu program stworzony i wydany w Polsce (pierwszym było **Imperium Galactica**), **Kosmos** prezentuje się całkiem nieźle. Pod względem graficznym jest na tym samym poziomie co przeciętne programy zachodnie wydane na przestrzeni ostatniego roku. Przejrzystość ekranu umożliwia szybkie zorientowanie się w przeprowadzanych działaniach. Słabszą stroną programu jest niski poziom muzyki. Dźwięki dochodzące z głośników nieodparcie przypominają buczenie PC speakera, a uwaga twórców o wykorzystaniu muzyki Bacha i Beethovena jest zupełnie nie na miejscu, bo wcale tego nie słychać.

Obsługa gry nie nastręcza większego problemu. Mankamentem jest ograniczona ilość planet przeznaczonych do zasiedlenia, ale jak na początek nie jest źle. Program nie należy do zbyt skomplikowanych i polecam go początkującym handlowcom.

Dźwiędź



Kosmos

6 4 7

STRATEGICZNA

PC

386SX, VGA, Sound Blaster

Dystrybutor
LK Avalon

Sklep SGK



Seawolf SSN-21 firmy Electronic Arts jest symulatorem nowoczesnego okrętu podwodnego o napędzie jądrowym w służbie floty Stanów Zjednoczonych. Nie będę tu wdawał się w polemikę na temat jakości tej gry, ani też wyszczególniał wszystkich dostępnych w niej opcji (a jest ich trochę). Bardzo kłopotliwe byłoby również, z punktu widzenia objętości owego artykułu, pokuszenie się o opis wszystkich 33 scenariuszy misji dostępnych w tym programie. Pragnę przytoczyć jedynie mały fragment zdobytej niemalym trudem wiedzy praktycznej, poszerzonej o indywidualne studia książkowe dotyczące torpedoznawstwa oraz taktyki walki okrętu podwodnego. A zatem - do rzeczy.

Omawiany program nabyłem w wersji "dyskietkowej", a wspominam o tym szczególnie jedynie dlatego, iż z oczywistych względów wersje na CD-ROM mogą być znacznie obszerniejsze.

Twoim zadaniem jest pokonanie (czyli zatopienie) jednostek przeciwnika, którym jest naturalnie flota ZSRR (choć nie tylko). Będziesz miał zatem do czynienia ze wszystkimi klasami sowieckich łodzi podwodnych: November, Victor I - III, Alfa, Kilo, Foxtrot, Echo, Yankee, Akula, Delta I - IV, Typhoon, Charlie... wystarczy, prawda? Będziesz także walczył z równie zabójczymi jednostkami nawodnymi typu kutry i fregaty rakietowe, niszczyciele, lotniskowce, ścigacze, pancerniki, okręty do zwalczania okrętów podwodnych itd. Aha, zapomniałbym jeszcze o kłasiowych niczym osy śmigłowcach osłaniających flotę - Kamov KA-25 Hormone.

Dobrze, pora na zajęcie się własnym okrętem. Zaczę od elementu najbardziej interesującego.

UZBROJENIE

Okręt Twój posiada następujące rodzaje torped:

Seawolf

SSN-21 STRATEGIE

Producent: Electronic Arts

1. Mark 48 - kaliber 533 mm (21 cali), ilość: 24 szt. Torpedy te występują w dwojakiej postaci:

a) **Mk 48 LR** (Long Range czyli dalekiego zasięgu) - prędkość: 36,5 KTS (węzłów), zasięg: 10 MLS (mil morskich), zasięg kierowania przewodowego: 9,2 MLS;

b) **Mk 48 HS** (High Speed czyli szybkie) - prędkość: 50,2 KTS, zasięg: 4,7 MLS, zasięg kierowania przewodowego: 2,0 MLS.

Broni tej możesz używać zarówno wobec okrętów nawodnych, jak i podwodnych.

2. Mark 48 Wakehoming - kaliber 533 mm (21 cali), ilość: 24 szt. Są to torpedy naprowadzane na cel za pomocą tak zwanego toru wodnego i z tego względu mogą być odpalane wyłącznie na okręty nawodne. Prędkość: 36,5 KTS, zasięg: 8 - 9 MLS (uzależniony od odległości od celu), zasięg kierowania przewodowego: 1,4 MLS.

Uwaga! Wyżej opisane torpedy wyposażone są w przewodowy system kierowania, niezależny od autonomicznego systemu samonaprowadzania na cel. Za pomocą panelu kierowania uzbrojeniem (F3), komendą "DIRECT" możesz między innymi zlecić torpedzie zadanie poszukiwania okrętów nawodnych bądź podwodnych albo też zdetonować ją (funkcja bardzo przydatna w samoobronie - o czym później).

3. Torpeda stagnacyjna Mk 48 Stasis - ilość: 4 szt. Określić ją można inaczej jako minotorpedę. Użycie jej wymaga dobre-

go rozeznania w aktualnych kursach wrogich jednostek (głównie podwodnych). Zadanie minotorpedy polega na wystrzeleniu jej w rejon działania wrogiej jednostki. Torpeda ta "przyczaja" się w oczekiwaniu na cel i po zlokalizowaniu i zidentyfikowaniu okrętu podwodnego następuje jej start. Trzeba koniecznie zwrócić uwagę na namiar, w który się ją posyła, bowiem bardzo łatwo można zatopić sprzymierzoną jednostkę albo samego siebie. Do jej właściwego wykorzystania potrzebna jest spora praktyka. Mnie udało się to jedynie pięć razy w ciągu wszystkich misji.

Poza torpedami SeaWolf przenosi również pociski rakietowe klasy woda-woda, odpalane z zanurzenia (maksymalna głębokość: 150 FT).

a) **Tomahawk** - 2 szt.

b) **Harpoon** - 2 szt.

c) **Sea Lance** - 2 szt.

Przeznaczeniem dwóch pierwszych rakiet jest niszczenie wyłączone okrętów nawodnych, ale za to w sposób definitywny. Nie zostaną one natomiast odpalone na jednostki podwodne!

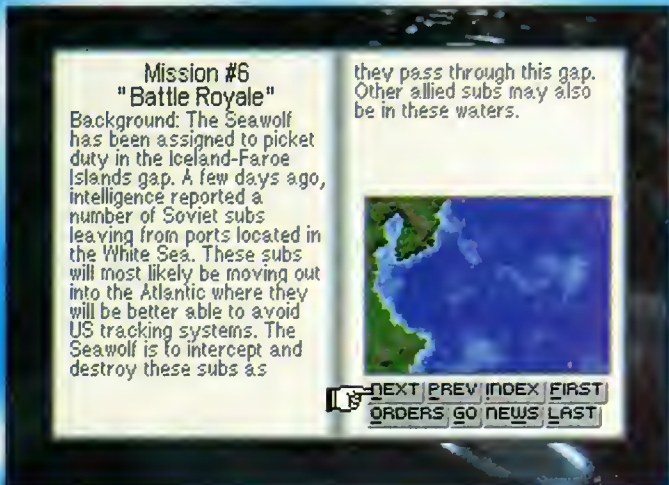
Z reguły do zatopienia okrętu wojennego musisz poświęcić dwie torpedy (do jednostek handlowych - 3), za to w momencie odpalenia pocisku rakietowego wrogi statek jest już w zasadzie historią. Dodając do tego nieograniczony warunkami gry zasięg, wypada jedynie żałować, iż jest ich na pokładzie tak mało.

Winien jestem również słowo o trzecim pocisku Sea Lance, któ-

ry właściwie powinien zostać nazwany raketotorpedą. Jest to po prostu torpeda (symbol Mk-50) przenoszona na znaczną odległość za pomocą silnika rakietowego. W momencie osiągnięcia rejonu wodowania silnik zostaje odrzucony, a reszta zachowuje się już jak najzwyklejsza w świecie torpeda. Można jej używać wobec wszelkiego rodzaju jednostek z tym, że Sea Lance jest jedynym "pociskiem rakietowym" skłonnym zagrozić łodziom podwodnym. Warto o tym pamiętać w sytuacjach zażartej wymiany strzałów.

Ostatnim elementem uzbrojenia jest torpeda symulacyjna nazwana w grze Nisemaker. O torpedzie tej wspominam na samym końcu ponieważ stanowi ona element defensywny okrętu. W rzeczywistości, środki te nazywane są imitatorami celu podwodnego i według definicji służą utrudnieniu "...wykrycia okrętu, zerwania ataku sił zwalczania okrętów podwodnych przeciwnika i skierowanie ich w fałszywym kierunku, umożliwiając łodzi podwodnej oderwanie się od wystrzelonych torped samonaprowadzających". Ta nieco bełkotliwa dla uszu laika formułka, sprowadza się do tego, że wystrzelony imitator płynąc z dużą szybkością wydziela, poza naturalnym szumem śrub napędowych, dodatkowe impulsy o częstotliwości zbliżonej do charakterystyki łodzi podwodnej. Krótko mówiąc, oszukuje on sonary przeciwnika i zwabia na siebie wystrzelone w SeaWolfa torpedy. SeaWolf posiada jedynie 6 egzemplarzy tych torped, dlatego korzystaj z nich w sytuacjach ostatecznych - kiedy nie będzie innej możliwości ucieczki bądź wymanewrowania wrogich pocisków.

W załączonej do gry instrukcji znaleźć można jeszcze jeden przykład zastosowania imitatora. Polega on na wystrzeleniu go praktycznie bez określonego celu, z za-





łożeniem, że ukrywający się "Ivan" da się tym sprowokować i zdradzi swoją pozycję poprzez odpalenie torped. Osobiście radzę jednak wykorzystywać ten środek zgodnie z jego podstawowym przeznaczeniem, a zamiary przeciwnika ustalać za pomocą sonarów pasywnych.

Tyle o uzbrojeniu. Zaczynając kolejny temat, dodam z naciskiem, bowiem jest to reguła obowiązująca w czasie całej gry, że największym Twoim atutem jest nie nowoczesna broń, lecz skrytość działania.

TAKTYKA - ATAK

Podstawowym zadaniem każdego żołnierza jest wykonanie rozkazu. Truizm zawarty w powyższym zdaniu jest tylko pozorny. Każda z misji zaczyna się od otrzymania rozkazów, w których bardzo precyzyjnie przedstawione są oczekiwania Sztabu. Co to ma wspólnego z atakiem? Ano to, że często już same rozkazy mówią, kogo należy zlikwidować, a komu pozwolić jeszcze trochę popływać. Na przykład: "zatopić grupę okrętów wojennych skupionych wokół krążownika Kirov CGH". Wierz mi, że zaoszczędzi Ci to mnóstwo czasu na uganianiu się za drugorzędnymi celami.

Odstąpię w tym miejscu od dokładnego opisu namierzania i identyfikacji kontaktów sonarowych, bowiem gdybym to uczynił, niniejszy tekst miałby objętość porównywalną z "Polowaniem na Czerwony Październik" Toma Clancy. Podam natomiast trzy podstawowe rady dotyczących tego zagadnienia:

1. Bądź cierpliwy i wyraźnie wsluchuj się w "głosy morza", namierzając ewentualne okręty podwodne. Jako kapitan musisz ułatwić sonarzystom wyszukiwanie sygnałów, poprzez odpowiednie manewrowanie okrętem - najczulsze detektory umieszczone są na

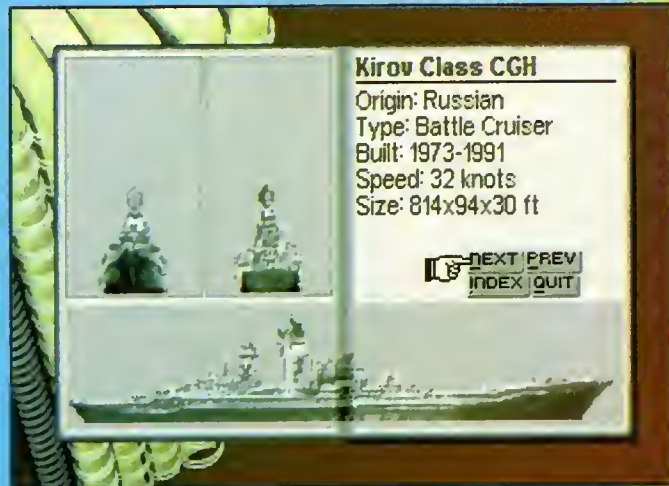
dziobie SeaWolfa. Gdy Ci się to uda, radziłbym zlikwidować je w pierwszej kolejności. Jeśli odłożysz je sobie na deser, to może się zdarzyć, że to one upolują Ciebie i to w najbardziej niespodziewanym momencie.

2. Dokładnie zaplanuj, które z jednostek nawodnych konieczne musisz zniszczyć, a które są tylko celem dodatkowym. Uwzględnij ich wartość bojową (czy są to niszczyciele, czy też zupełnie niegroźne jednostki pomocnicze), odległość i kurs (czy zasięg torped będzie wystarczający; może lepiej zająć się bliższą jednostką mniejszego kalibru; czy gonić cel, czy też sam podpułynie) i wybierz najskuteczniejszy rodzaj ataku uwzględniając pozycję wrogich jednostek.

3. Pamiętaj, że każde odpalenie torped może zdradzić przeciwnikowi Twoją pozycję i dać mu szansę do kontrataku. Wyrzucenie rakiet zdradza Twoją pozycję niemal co do metra.

Wysunęliśmy zatem podstawowe założenia pomyślnego zakończenia misji. Jak się do tego zabrać? Jak posłać na dno upatrzoną jednostkę?

Aby atak torpedowy się powiódł, przeciwnik do ostatniej chwili nie może zdawać sobie spra-

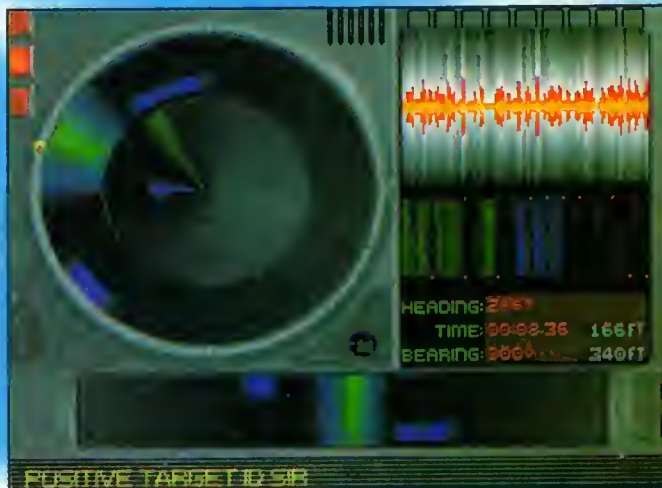


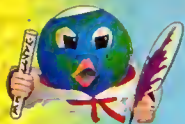
wy, że stanowi cel. Należy tak manewrować swoim okrętem, aby dostać się za jego kilwater. Mówiąc językiem potocznym - trzeba po prostu zejść go od tyłu. Nawet najnowocześniejszy okręt wyposażony w najbardziej czule sonary z powodu szumów wytwarzanych przez własną śrubę napędową (efekt zwany kawitacją) jest od tyłu dosłownie głuchy jak pień. Im szybciej płynie, tym większa kawitacja i tym gorzej dla niego (to prawo dotyczy również Ciebie!). Podchodząc na pozycję ogniową, możesz także korzystać z dodatkowej osłony termoklin. Termokliny to poziomy, a raczej warstwy wody o różnej temperaturze. Styk owych warstw stanowi świetną izolację nie przepuszczającą fal dźwiękowych, o którą załamują się także impulsy sonarów. Wniosek jest prosty: Im więcej warstw ciepłych dzieli cię od celu, tym bezpieczniej (i szybciej) możesz się poruszać. Nie zalecam jednak prędkości większej niż 1/2 mocy (22.8 KTS). Optymalną i zawsze bezpieczną prędkością jest prędkość manewrowa wynosząca 3.5 KTS.

We wszystkich misjach dotyczących niszczenia sił morskich lub transportów wroga zachowuj

się cicho! Pojaw się nagle, zadaj morderczy cios i zniknij w oceanie, stale śledząc pozostałe okręty. Wyjątek od tej reguły stanowią misje, w których będziesz musiał osłaniać konwój państw sprzymierzonych. Wówczas działaj agresywnie. W celu namierzenia wroga nie uciekaj się wyłącznie do pasywnego nasłuchu, ale niemal od razu wyślij impuls sonarem aktywnym (charakterystyczny PING znany każdemu, kto oglądał filmy o tematyce morskiej). Pojawia się wtedy niezidentyfikowane cele podwodne, bez pardonu posyłające torpedę za torpedą w statki Twojego konwoju. Jeśli pozwolisz, aby choć jedna trzecia z nich poszła na dno, nie ukończysz misji i otrzymasz reprimendę od dowódcy floty. Zatem nie trać czasu, oczekując na efekty pracy sonarzystów! Sam natychmiast wprowadź identyfikację (to nie, że może być błędna - pal licha statystyki!), zalewaj wyrzutnie i ognia! Innym sposobem na odpalenie torpedy w kierunku nie potwierdzonego celu (lub słabo słyszalnego) jest wyznaczenie tzw. drugorzędnego punktu nawigacyjnego [Alt-Z]. Kliknięcie myszką w miejscu zgodnym z kursem celu spowoduje pojawienie się na mapie znaku przypominającego literę X. Teraz należy wypuścić torpedę (lub torpedy) w kierunku wyznaczonym powyższym punktem i jeszcze przed utratą kontroli nad pociskami zlecić im poszukiwanie odpowiedniej klasy jednostek.

Tak oto, w wielkim skrócie, przedstawiają się główne uwagi pomocne w przeprowadzaniu działań ofensywnych. Zdarzy się jednak, że popełnisz błąd, lub przypadkowo zostaniesz wykryty przez przeciwnika. Wtedy pomknij na Ciebie wiele samonaprowadzających się torped i tylko świadomość co do możliwości Twojego okrętu i poznanie niektórych wybiegów taktycznych, pozwoli, abyś kontynuował swoją misję. Oto one:





TAKTYKA - OBRONA

SeaWolf posiada następujące osiągi:

- a) prędkość manewrowa - 3,5 KTS
- b) 1/4 mocy - 11,4 KTS
- c) 1/2 mocy - 22,8 KTS
- d) 3/4 mocy - 34,3 KTS
- e) FULL - 45,7 KTS
- f) prędkość awaryjna - 57,1 KTS

UWAGA! Jeżeli rozwinąłeś sonar ciągniony (znacznie zwiększający możliwości nasłuchu), prędkość SeaWolfa ograniczona będzie do zakresu od [a] do [c].

Zanim przejdziemy do sposobów ucieczki przed torpedami, należy jeszcze powiedzieć parę słów na ich temat. Współczesne torpedy wyposażone są w wiele sterowanych komputerowo systemów, które powodują, że broń ta dysponuje niejako własną "inteligencją". Torpedy "gubiąc" namiar, uaktywniają natychmiast własne programy poszukiwawcze w wyniku czego, torpeda zdolna jest do wykonania wielu szybkich manewrów ułatwiających podjęcie pościgu. Inna sprawa, że jak każdy przedmiot wytworzony ręką człowieka, posiadają one również swoje wady, z których jedna, interesować Cię będzie w szczególności. Tak samo jak okręt podwodny, torpeda poszukuje celu za pomocą sonaru. Pole działania tego sonaru zawarte jest w stosunkowo małym stożkowym obszarze o wartości kąta około 20 stopni. Jeśli uda Ci się wyprowadzić okręt z pola widzenia torpedy, zyskasz czas na ukrycie się lub podjęcie innych działań wymijających.

Przejdźmy teraz do rzeczy. Co zrobić w chwili wykrycia atakującej torpedy? Kiedy tylko usłyszysz, że wystrzelono w SeaWolfa pociski, radzę, aby natychmiast zwinąć (o ile był rozwinięty) sonar ciągniony, co pozwoli wykorzystać pełną moc reaktora. Wkrótce na mapie taktycznej zobaczysz też symbole wrogich torped zatrważająco szybko posuwających

się w Twoją stronę. Dalej wszystko zależne jest od dystansu pomiędzy torpedą, a SeaWolfem. Gdy jest on nieduży i od kolizji dzieli Cię jedynie sekundy, należy bezwzględnie:

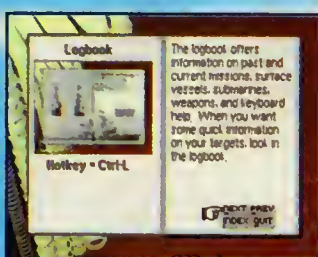
- odpalić Noisemakera;
- przejść do prędkości awaryjnej, zmieniając przy tym kurs na 150 lub 210 stopni w stosunku do kursu torpedy.

Jest to najprostsza metoda ucieczki i przy odrobinie szczęścia torpeda nie zdąży wykonać zwrotu i ominie cel. Wskazana byłaby również zmiana warstwy cieplnej.

UWAGA! Prędkości awaryjnej nie można utrzymywać zbyt długo.

Po oddaleniu się zagrożenia należy stopniowo redukować prędkość, dostosowując ją do aktualnej sytuacji.

Na tym nie koniec. Wcześniej czy później torpeda odszuka Twój namiar i ruszy w ślad za okrętem, teraz jednak masz ją, powiedzmy, w średnim dystansie. Aby ponownie umknąć ze stożkowego pola widzenia torpedy wystarczy wykonać zwrot o 90 stopni. Czy



opłaci się przyspieszać - musisz zdecydować sam.

Znacznie lepiej wygląda sytuacja, kiedy torpeda zmierza ku Tobie z dość dużego dystansu. Wówczas powinienesz dokonać przełączeń uwzględniających odległość torpedy, jej prędkość, kurs oraz zasięg i ze spokojem podjąć decyzję co do manewru okrętem. Najprostszym wyjściem jest zmiana kursu o 180 stopni i po prostu ucieczka.



Przykładowo: torpeda odpalona została z odległości ok. 5 MLS. Jako torpeda dalekiego zasięgu (typ 53) rozwija prędkość 36 KTS i ma zasięg 10 MLS. Łatwo dojść do wniosku, że w przypadku rozwinięcia przez SeaWolfa prędkości 22,8 KTS (1/2 mocy), w momencie osiągnięcia przez torpedę granicy swego zasięgu, będzie Cię dzielił jeszcze około jedna mila.



W każdym przypadku uciekasz torpedom do momentu wyzerowania się ich mocy napędowej.

Istnieje jeszcze jedna, dość trudna, metoda walki z torpedami polegająca na wysłaniu kontrtorpedy. Jest ona dość efektywną formą obrony, ale by ją wykonać, musisz mieć dość dużo czasu i bardzo precyzyjne namiary. Znajac kurs torpedy i jej potencjalny cel (możesz nim być Ty albo ktoś z sojuszników jednostek), wyznaczasz ponownie drugorzędny punkt nawigacyjny usytuowany dokładnie na kursie wrogiego pocisku. Najlepiej gdyby namiar wynosił 0 stopni. Następnie posyłasz w wyznaczony punkt własną torpedę, która powinna spotkać na swej drodze wspomnianego intruza. Gdy odległość między nimi będzie nie większa niż 0,2 mili za pomocą funkcji DETONAT panelu kierowania uzbrojeniem, dokonujesz zdetonowania własnego pocisku, którego siła wybuchu zniszczy torpedę wroga. Brzmi całkiem prosto, gorzej z wykonaniem, gdy trzeba uważać na dziesiątki innych czynników.

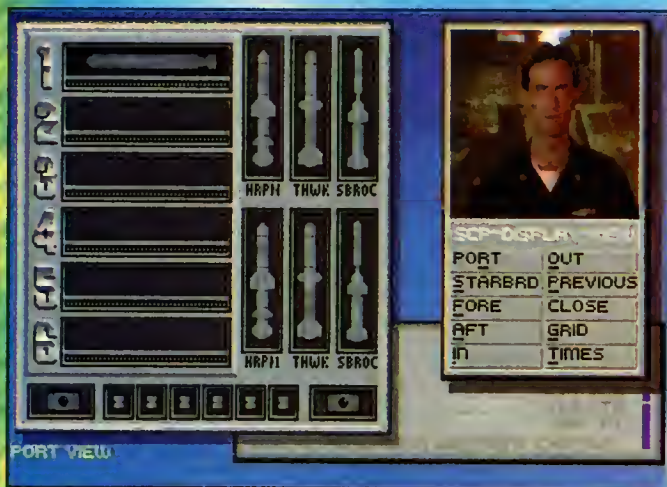
Kończąc swój wywód, wspomnę jeszcze o jednym elemencie

ułatwiającym życie graczowi. Dzięki pomysłowości twórców programu masz możliwość zapoznania się nie tylko z serwisem prasowych wiadomości oraz oficjalną relacją z Pentagonu (przedstawianą jako ciekawe prawozdania z rozwoju sytuacji politycznej na świecie - wszystko zmierzające do wybuchu wojny nuklearnej), ale możesz również zajrzeć do dziennika pokładowego (CURRENT MISSION), gdzie otrzymasz dokładne sprawozdanie z przebiegu danej kampanii. Będą w nim przedstawione (z podaniem dokładnego czasu) wszystkie poczynania SeaWolfa oraz każdej innej jednostki biorącej udział w misji.

Jeśli posiadasz drukarkę, warto przełączyć ten zapis na papier. Da Ci to nie tylko osobliwą pamiątkę, ale pozwoli na spokojne przeanalizowanie przy herbatce własnych poczynania, korektę popełnionych błędów i ułożenie właściwej strategii w przyszłych misjach.

Życzę wszystkim, którzy zdecydowali się uruchomić SeaWolfa na swoim komputerze, udanych i owocnych łowów. Obyś nigdy nie otrzymał meldunku: "Captain... died with his crew when the Sea-Wolf was sunk."

Robert Węgrzyniak



SKLEP ŠGK

SKLEP ŠGK

SKLEP ŠGK

SKLEP ŠGK

SKLEP ŠGK

SKLEP ŠGK

SKLEP ŠGK

Lp.	Tytil	Wymagania	Cena
Gry PC 3.5"	Gry PC 3.5"	Gry PC 3.5"	Gry PC 3.5"
1. 1942: Pacific Air War	386, 4 MB RAM, VGA	96,-	
2. 3D Pool		15,-	
3. Action Fighter		84,-	
4. Alien Breed	EGAV/VGA	15,-	
5. Alien Breed Tower Assault	386, 4 MB RAM	37,-	
6. Another World		88,-	
7. Arcade Pool		25,-	
8. Armored Fist	386, 4 MB RAM	46,-	
9. Arnie II	386, 4 MB RAM	24,-	
10. Barram Returns		71,-	
11. Bionic Commando	AT, 1 MB RAM, VGA	15,-	
12. Blade of Destiny		15,-	
13. Blasteroids	EGAV/VGA	15,-	
14. Buletan	386DX, 4 MB RAM, 13 MB HDD	19,-	
15. Buletan 13	AT, 570 KB RAM, 16 MB HDD, VGA	49,-	
16. Buzz Aldrin's Race into Space	EGAV/VGA	25,-	
17. Cadaver/Pyroff		99,-	
18. Campaign 2	386DX, 8 MB RAM	61,-	
19. Cannon Fodder 2	VGA	31,-	
20. Car & Driver		13,-	
21. Carnage		13,-	
22. Carrier Command	AT, 640 KB RAM	68,-	
23. Christmas Lemmings 94/95		31,-	
24. Classic Collection (4 gry)	386-16, 2 MB RAM, VGA, 12 MB HDD	86,-	
25. Colonization	386, 4 MB RAM	92,-	
26. Commande	386-16, 4 MB RAM, VGA, 14 MB HDD	29,-	
27. Cuckoo Zoo (polska wersja tekstu)		99,-	
28. Dangerous Streets		99,-	
29. Dawn Patrol		11,-	
30. Demon Blue	386, 1 MB RAM	61,-	
31. Desert Strike		18,-	
32. Digital Warriors	AT, 1 MB RAM	24,-	
33. Decila		15,-	
34. Dreamweb	VGA	25,-	
35. Dungeon Master		15,-	
36. Eminent		24,-	
37. Electro Body		26,-	
38. Epic Pinball		29,-	
39. Euro Soccer		49,-	
40. Excessive Action		41,-	
41. Excessive Speed	386, 4 MB RAM, VGA, 12 MB HDD	61,-	
42. F-14 Fleet Defender	386, 2 MB RAM, VGA, 10 MB HDD	19,-	
43. F-15 Strike Eagle III	EGAV/VGA	74,-	
44. F-19	386-16, 2 MB RAM, MCGA, 12 MB HDD	30,-	
45. Fields of Glory		61,-	
46. Flipper	386, 2 MB RAM	37,-	
47. Frankenstein	EGAV/VGA	53,-	
48. Frontier Elite II		25,-	
49. Fury of the Purities		22,-	
50. Future Wars		23,-	
51. Gear Works		22,-	
52. Genesis		33,-	
53. Gully	386DX, 40, 4 MB RAM	86,-	
54. Hand of Fate (polska wersja tekstu)	386-25, 4 MB RAM, VGA	68,-	
55. Harpoon II	386-25, 4 MB RAM, VGA	80,-	
56. Heatnight		24,-	
57. Hired Guns	386, 1 MB RAM	37,-	
58. Hoyle Book of Games vol. 1	EGAV/VGA	19,-	
59. Hoyle Book of Games vol. 2	EGAV/VGA	19,-	
60. Hoyle Book of Games vol. 3	EGAV/VGA	19,-	
61. Humans 2	AT, 1 MB RAM	37,-	
62. Indiana Jones Action		15,-	
63. IndyCar Racing	386DX, 25, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HDD	57,-	
64. Innocent	AT, 1 MB RAM	47,-	
65. International Athletics		13,-	
66. International Soccer		13,-	
67. International Tents		13,-	
68. Isle of The Dead		30,-	
69. Jazz Jackrabbit 2		30,-	
70. Jazz Jackrabbit 2		29,-	
71. Jumpy Quest	386DX, 40, 4 MB RAM	86,-	
72. KA-50 Helium	386DX, 16, 4 MB RAM, VGA, 11 MB HDD	86,-	
73. Kaspov's Gambit	EGAV/VGA	31,-	
74. King's Quest I	386, 1 MB RAM	61,-	
75. King's Table	AT, 1 MB RAM, VGA	86,-	
76. Kingmaker	386, 2 MB RAM, VGA	86,-	
77. Kirk & Play	386, 2 MB RAM, VGA, 21 MB HDD	86,-	
78. Lands of Lore	VGA	22,-	
79. Legends of Valour	386, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HDD	74,-	
80. Leisure Suit Larry VI			

Lp.	Tytil	Wymagania	Cena
Gry PC CD-ROM	Gry PC CD-ROM	Gry PC CD-ROM	Gry PC CD-ROM
81. Liga Polka Manager '95	386, 1 MB RAM, 3,4 MB HDD, VGA	40,-	
82. Links - Golf	VGA	19,-	
83. Little Devil	386-25, 4 MB RAM	70,-	
84. Madrunner 2	EGAV/VGA	25,-	
85. Menu! + Pasjans		13,-	
86. MicroProse Soccer	386, 4 MB RAM	15,-	
87. NASCAR Racing	386, 4 MB RAM	74,-	
88. New World of Lemmings	386, 4 MB RAM	87,-	
89. Nomad	386, 4 MB RAM	77,-	
90. One Must Fall		41,-	
91. Operation Combat 2		24,-	
92. Operation Harrier		15,-	
93. Operation Stealth	VGA	25,-	
94. Oscar		31,-	
95. Overdrive	386, 4 MB RAM, VGA	60,-	
96. Pacific Strike	386SX, 4 MB RAM, VESA	68,-	
97. Patriot	386SX, 2 MB	55,-	
98. Portfuge 1939	EGAV/VGA	57,-	
99. Police Quest I	EGAV/VGA	31,-	
100. Powermonger	386-25, 4 MB RAM, 20 MB HDD	19,-	
101. Privateer	386, 8 MB RAM	74,-	
102. Project-X	VGA	60,-	
103. Quantum		70,-	
104. Quest for Glory I		31,-	
105. Rally Championships	EGAV/VGA	35,-	
106. Rampart	386, 4 MB RAM, VGA	19,-	
107. Rebirth	386, 4 MB RAM, VGA	98,-	
108. Return of the Phantom	AT, 2 MB RAM, VGA, MCGA, 8 MB HDD	61,-	
109. Risky Woods	EGAV/VGA	19,-	
110. Robbo		24,-	
111. Santa Xmas Caper		26,-	
112. Super	386SX, 4 MB RAM, VGA, 16 MB HDD	13,-	
113. Shadowcaster	EGAV/VGA	61,-	
114. Shadowlands		19,-	
115. Sink or Swim		19,-	
116. Smut		70,-	
117. Secret Superstans	VGA	37,-	
118. Solids		31,-	
119. Space Quest I		31,-	
120. Spy Master	386, 2 MB RAM	24,-	
121. Star Crusader	VGA	25,-	
122. Steel Fighter II		29,-	
123. Super Ninjas		29,-	
124. Superfrog		60,-	
125. Superhex		49,-	
126. Syndicate (polska wersja tekstu)	386, 4 MB RAM, VGA	70,-	
127. System Shock (polska wersja tekstu)	486DX, 33, 4 MB RAM, VGA, 30 MB HDD	104,-	
128. Tactical Manager		40,-	
129. Task Force 1942	386, 2 MB RAM, VG-MCGA	68,-	
130. Tesserae	386, 2 MB RAM, VG-MCGA	64,-	
131. Theme Park	386, 4 MB RAM, VGA-VESA, 18 MB HDD	80,-	
132. Tomado		58,-	
133. Transport Tycoon	386-20, 4 MB RAM, VGA	26,-	
134. Trolls		86,-	
135. UFO: Enemy Unknown	386-20, 4 MB RAM, VGA, 10 MB HDD	68,-	
136. Ultima Underworld 2	386SX, 2 MB RAM, 14 MB HDD	74,-	
137. Ultimate Body Blows		80,-	
138. Ultima	386, 2 MB RAM	31,-	
139. Vahalla		37,-	
140. Whizz	386DX, 4 MB RAM, VGA-VESA	36,-	
141. Wing Commander Armada	AT, 640 KB RAM, VGA	68,-	
142. Winter Supersports		24,-	
143. Wolfpack		24,-	
144. World Cup Year 94 (4 gry)		51,-	
145. X-COM: Terror z głębin (polska wersja tekstu)	486DX, 33, 4 MB RAM, 10 MB HDD	90,-	
146. Zool		86,-	
147. Zool 2	386, 2 MB RAM	37,-	
148. Zmija		47,-	
149. 1942: Pacific Air War		15,-	
150. 36 Six Pack			
151. 56 Ten Pack vol. #1			
152. 56 Ten Pack vol. #3			
153. Aces over Europe			
154. Aces over Pacific			
155. Agents: Guardians of the Fleet			
156. Al Univer jr. Aselede Racing (for Win '95			
157. Alien Breed Tower Assault			
158. Alien Logic			
159. Alone in the Dark III			
160. Armored Fist	386, 4 MB RAM	81,-	

Lp.	Tytil	Wymagania	Cena
Gry PC CD-ROM	Gry PC CD-ROM	Gry PC CD-ROM	Gry PC CD-ROM
161. Battle Bugs		99,-	
162. Beauty & the Beast		72,-	
163. Beneath a Steel Sky		82,-	
164. Bioterge	486DX, 40, 8 MB RAM	110,-	
165. Blade Warrior (+5 hitów shareware)		30,-	
166. Blues Brothers (+5 hitów shareware)		30,-	
167. Brett Hull Hockey		100,-	
168. Bunny Bricks (+5 hitów shareware)		30,-	
169. Buletan 13		85,-	
170. Buried in Time		190,-	
171. Chessmaster 4000		58,-	
172. Civil War		102,-	
173. Commande	386, 4 MB RAM	92,-	
174. Commander Blood		104,-	
175. Crazy Cars III (+5 hitów shareware)		30,-	
176. Creature Shock		49,-	
177. Crime Patrol		129,-	
178. Crime Patrol 2: Drug Wars		129,-	
179. Cyberia		169,-	
180. Cyberwar		129,-	
181. Cyclones		109,-	
182. Dark Forces		94,-	
183. Dawn Patrol	486DX, 33, 8 MB RAM, VGA	183,-	
184. Defender of the Crown (+5 hitów shareware)		96,-	
185. Descent		30,-	
186. Desert Strike		165,-	
187. Discworld	386DX, 40, 4 MB RAM	106,-	
188. Doomday		104,-	
189. Dragon Lore		45,-	
190. Dreamweb		85,-	
191. Easitaca		102,-	
192. Encyclopedia of Games	486DX, 33, 4 MB RAM	102,-	
193. F-14 Fleet Defender Gold		61,-	
194. Flight Unlimited	386, 1 MB RAM, VGA, Windows	159,-	
195. Flight Unlimited	486DX, 33, 8 MB RAM, VGA	189,-	
196. Flight of the Amazon Queen		183,-	
197. Frontier Elite II		47,-	
198. Full Throttle	386, 2 MB RAM	92,-	
199. Ghost Busters (+5 hitów shareware)	486DX, 40, 8 MB RAM	183,-	
200. Great Naval Battles 2		30,-	
201. Gully		92,-	
202. Hell	386DX, 40, 4 MB RAM	86,-	
203. Hi-Octane	486, 4 MB RAM	104,-	
204. International Soccer CD	486DX, 50, 8 MB RAM	135,-	
205. Iron Heix		195,-	
206. Iron Heix		39,-	
207. Indiana		88,-	
208. King's Quest VI		59,-	
209. King's Quest VII		75,-	
210. King's Table	386, 1 MB RAM	119,-	
211. Kingdom of the Far Reaches	386, 4 MB RAM, VGA	139,-	
212. Kirk & Play	386SX, 16, 4 MB RAM, VGA	110,-	
213. Labrynth of Time		61,-	
214. Largest World Collection Win		61,-	
215. Last Bounty Hunter		61,-	
216. Lawmover Man		75,-	
217. Legend of Kyandia I		87,-	
218. Legend of Kyandia II "Hand of Fate"		73,-	
219. Leisure Suit Larry VI		73,-	
220. Little Big Adventure	386-25, 4 MB RAM	70,-	
221. Little Devil	386-25, 4 MB RAM, VGA	70,-	
222. Mahbus		104,-	
223. Mad Dog Mc Cre 1		170,-	
224. Mad Dog Mc Cre 2		59,-	
225. Magic Carpet	386-25, 4 MB RAM, VGA	69,-	
226. Magic Carpet Hidden Worlds	486DX, 40, 4 MB RAM, Magic Carpet	110,-	
227. Megarack 3		68,-	
228. Megarack		180,-	
229. Megarack		175,-	
230. Microbertanum		98,-	
231. Microcosm		63,-	
232. NBA Live '95	486DX, 40, 8 MB RAM	85,-	
233. NHL Hockey '95	386-25, 4 MB RAM, VGA	73,-	
234. New World of Lemmings	386, 4 MB RAM	79,-	
235. Necropolis	386-25, 4 MB RAM, VGA	80,-	
236. Panzer General		82,-	
237. Perfect General II		119,-	
238. Picture Perfect Golf		102,-	
239. Police Quest IV		102,-	
240. Premier Manager 3		73,-	
241. Privateer	386, 4 MB RAM	92,-	
242. Putt Putt Joins the Parade		49,-	
		72,-	



ATV



**SWIAT
SGIERT**
KOMPUTEROWYCH



SKLEP ŚGK

SKLEP ŚGK

SKLEP ŚGK

SKLEP ŚGK

SKLEP ŚGK

SKLEP ŚGK

SKLEP ŚGK

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
243	Pyrotechnica	486SX, 4 MB RAM	91,-
244	Quantum Gate	486SX, 8 MB RAM, Window	94,-
245	Quantum Gate 2: Vortex	3,1. 5 MB HDD	100,-
246	Quantum Gate 2: Vortex	386, 8 MB RAM	79,-
247	Rally Championships	68,-	98,-
248	Revenant	263, Synetic +	68,-
249	Rebel Assault	264, Synetic +	68,-
250	Rebellion	265, Tactical Manager	128,-
251	Return of the Phantom	266, The Bimup Brothers Compilation (5 gier)	92,-
252	Return to Zork	267, The Chaos Engine	106,-
253	Rise of the Robots	268, The Journeyman Project	81,-
254	Sam and Max	269, The Last Dynasty	111,-
255	Santa Xmas Caper CD	270, Titan's Legacy	95,-
256	Silpstream 5000	271, Top 10 Pack	39,-
257	Specer Superstus	272, Tornado	86,-
258	Specer Pirates	273, Tundland	70,-
259	Star Crusader	274, UFO: Enemy Unknown	129,-
260	Star Trek: The Next Generation	386, 2 MB RAM	25,-
261	Super Street Fighter II Turbo	486DX33, 8 MB RAM, SVGA-VEGA	29,-
262	Super Strike Commander	386DX, 4 MB RAM	53,-
263	Synetic +	386, 4 MB RAM	53,-
264	Synetic +	386, 4 MB RAM, VGA	15,-
265	Tactical Manager	486DX33, 4 MB RAM, VGA	47,-
266	The Bimup Brothers Compilation (5 gier)	386, 4 MB RAM	13,-
267	The Chaos Engine	386, 4 MB RAM	13,-
268	The Journeyman Project	386, 4 MB RAM	13,-
269	The Last Dynasty	386, 4 MB RAM	13,-
270	Titan's Legacy	386, 4 MB RAM	13,-
271	Top 10 Pack	386, 4 MB RAM	13,-
272	Tornado	386-20, 4 MB RAM, VGA	61,-
273	Tundland	386-20, 4 MB RAM, VGA	100,-
274	UFO: Enemy Unknown	386-20, 4 MB RAM, VGA	104,-
275	USS Ticonderoga	81,-	18,-
276	Ultimate Body Blows	159,-	74,-
277	Ultimate Pool	98,-	74,-
278	Virtuoso	77,-	74,-
279	WarCraft Ores & Humans	70,-	52,-
280	Whizz	104,-	30,-
281	Who Shoot Johnny Rock?	60,-	78,-
282	Wing Commander Armada	70,-	110,-
283	Wing Commander II	70,-	110,-
284	Wings of Glory	85,-	110,-
285	Wolfpack	169,-	110,-
286	World Cup Year 94 (4 gry)	95,-	110,-
287	X-COM: Terror from the Deep	183,-	110,-
288	Zool	61,-	110,-
289	Zool 2	100,-	110,-
290	3D Pool	15,-	110,-
291	Action Fighter	15,-	110,-
292	Agon Crazo	15,-	110,-
293	Alien Chicken	17,-	110,-
294	Alien Breed	30,-	110,-
295	Alien Breed Tower Assault	36,-	110,-
296	Alien Target	60,-	110,-
297	All Terrain Racing	20,-	110,-
298	Another World	72,-	110,-
299	Apdyta	25,-	110,-
300	Arcade Pool	33,-	110,-
301	Annie II	17,-	110,-
302	Assassin	17,-	110,-
303	Assassin	29,-	110,-
304	Barbarian	15,-	110,-
305	Blasroc	15,-	110,-
306	Blasroc	15,-	110,-
307	Blinky's Scary School	17,-	110,-
308	Body Blows	25,-	110,-
309	Brades of Drakula	22,-	110,-
310	Buckan	19,-	110,-
311	CalverPoyoff	25,-	110,-
312	California Games II	15,-	110,-
313	Campaign 2	90,-	110,-
314	Canon Fodder 2	61,-	110,-
315	Cardax	20,-	110,-
316	Carriage	13,-	110,-
317	Carrier Command	13,-	110,-
318	Chaos Engine	15,-	110,-
319	Collection vol. ONE (Body Blows, Superfrog, Overdrive)	37,-	110,-
320	Colonel's Bequest	60,-	110,-
321	Cruise for a Corpse	381, Okry	25,-
322	Crystal Dragon	382, Operation Harrier	25,-
323	Cyber Kick	383, Operation Stealth	25,-
324	Cyniela	384, Oscar	25,-
325	Dangerous Streets	385, Overdrive	25,-
326	Dawn Patrol	386, Premiere	25,-
327	Deep Core	387, Project X	25,-
328	Demon Blue	388, Qwak	25,-
329	Desert Strike	389, Rally Championships	25,-
330	Diser	390, Rick Dangerous I	25,-
331	Doc Croc 5...	391, Rick Dangerous II	25,-
332	Dracula	392, Risky Woods	25,-
333	Drumheth	393, Road Rash	25,-
334	Dungeon Master	394, Redwood	25,-
335	E-nition	395, Santa Xmas Caper	25,-
336	Edd The Duck 2	396, Super	25,-
337	Eksperyment Delim	397, Seek and Destroy	25,-
338	Euro Soccer	398, Sen	25,-
339	Explorer-lic. ASF	399, Shadowlands	25,-
340	F-17 Tomado	400, Sink or Swim	25,-
341	F-17 Challenge	401, Simu	25,-
342	Fantastic Dizzy	402, Soccer Superstars	25,-
343	Fields of Glory	403, Space Quest I	25,-
344	Fire Force	404, Street Fighter	25,-
345	Fire Fighter	405, Stunt Car Racer	25,-
346	Frankenstein	406, Summer Camp	25,-
347	Frontier Elite II	407, Syndicate	25,-
348	Fury of the Furries	408, Tag Team Wrestling	25,-
349		409, Theme Park	25,-
350		410, Titanic Bihny	25,-

Lp.	Tytuł	Cena
290.	Gry AMIGA	15,-
291.	3D Pool	15,-
292.	Action Fighter	15,-
293.	Agent Czesio	15,-
294.	Alfred Chicken	17,-
295.	Allen Breed	30,-
296.	Allen Breed Tower Assault	36,-
297.	Allen Target	30,-
298.	Allen Target	30,-
299.	All Terrain Racing	20,-
300.	Another World	12,-
301.	Apolya	38,-
302.	Archie Pool	25,-
303.	Arnie	39,-
304.	Arnie II	13,-
305.	Assassin	17,-
306.	Assassin	17,-
307.	Barbarian	29,-
308.	Bionic Commando	364
309.	Blasteroids	K-240
310.	Blinky Seamy School	15,-
311.	Body Blows	365
312.	Body Blows	365
313.	Brades of Dekula	367
314.	Brades of Dekula	367
315.	Cadaver Payoff	368
316.	California Games II	17,-
317.	California Games II	369
318.	Campana 2	Knights of the Sky
319.	Campana 2	370
320.	Campana 2	371
321.	Campana 2	372
322.	Campana 2	373
323.	Campana 2	374
324.	Campana 2	375
325.	Campana 2	376
326.	Campana 2	377
327.	Campana 2	378
328.	Campana 2	379
329.	Campana 2	380
330.	Campana 2	381
331.	Campana 2	382
332.	Campana 2	383
333.	Campana 2	384
334.	Campana 2	385
335.	Campana 2	386
336.	Campana 2	387
337.	Campana 2	388
338.	Campana 2	389
339.	Campana 2	390
340.	Campana 2	391
341.	Campana 2	392
342.	Campana 2	393
343.	Campana 2	394
344.	Campana 2	395
345.	Campana 2	396
346.	Campana 2	397
347.	Campana 2	398
348.	Campana 2	399
349.	Campana 2	400
350.	Campana 2	401
351.	Campana 2	402
352.	Campana 2	403
353.	Campana 2	404
354.	Campana 2	405
355.	Campana 2	406
356.	Campana 2	407
357.	Campana 2	408
358.	Campana 2	409
359.	Campana 2	410
360.	Campana 2	411
361.	Campana 2	412
362.	Campana 2	413
363.	Campana 2	414
364.	Campana 2	415
365.	Campana 2	416
366.	Campana 2	417
367.	Campana 2	418
368.	Campana 2	419
369.	Campana 2	420
370.	Campana 2	421
371.	Campana 2	422
372.	Campana 2	423
373.	Campana 2	424
374.	Campana 2	425
375.	Campana 2	426
376.	Campana 2	427
377.	Campana 2	428
378.	Campana 2	429
379.	Campana 2	430
380.	Campana 2	431
381.	Campana 2	432
382.	Campana 2	433
383.	Campana 2	434
384.	Campana 2	435
385.	Campana 2	436
386.	Campana 2	437
387.	Campana 2	438
388.	Campana 2	439
389.	Campana 2	440
390.	Campana 2	441
391.	Campana 2	442
392.	Campana 2	443
393.	Campana 2	444
394.	Campana 2	445
395.	Campana 2	446
396.	Campana 2	447
397.	Campana 2	448
398.	Campana 2	449
399.	Campana 2	450
400.	Campana 2	451
401.	Campana 2	452
402.	Campana 2	453
403.	Campana 2	454
404.	Campana 2	455
405.	Campana 2	456
406.	Campana 2	457
407.	Campana 2	458
408.	Campana 2	459
409.	Campana 2	460
410.	Campana 2	461
411.	Campana 2	462
412.	Campana 2	463
413.	Campana 2	464
414.	Campana 2	465
415.	Campana 2	466
416.	Campana 2	467
417.	Campana 2	468
418.	Campana 2	469
419.	Campana 2	470
420.	Campana 2	471
421.	Campana 2	472
422.	Campana 2	473
423.	Campana 2	474
424.	Campana 2	475
425.	Campana 2	476
426.	Campana 2	477
427.	Campana 2	478
428.	Campana 2	479
429.	Campana 2	480
430.	Campana 2	481
431.	Campana 2	482
432.	Campana 2	483
433.	Campana 2	484
434.	Campana 2	485
435.	Campana 2	486
436.	Campana 2	487
437.	Campana 2	488
438.	Campana 2	489
439.	Campana 2	490
440.	Campana 2	491
441.	Campana 2	492
442.	Campana 2	493
443.	Campana 2	494
444.	Campana 2	495
445.	Campana 2	496
446.	Campana 2	497
447.	Campana 2	498
448.	Campana 2	499
449.	Campana 2	500
450.	Campana 2	501
451.	Campana 2	502
452.	Campana 2	503
453.	Campana 2	504
454.	Campana 2	505
455.	Campana 2	506
456.	Campana 2	507
457.	Campana 2	508
458.	Campana 2	509
459.	Campana 2	510
460.	Campana 2	511
461.	Campana 2	512
462.	Campana 2	513
463.	Campana 2	514
464.	Campana 2	515
465.	Campana 2	516
466.	Campana 2	517
467.	Campana 2	518
468.	Campana 2	519
469.	Campana 2	520
470.	Campana 2	521
471.	Campana 2	522
472.	Campana 2	523
473.	Campana 2	524
474.	Campana 2	525
475.	Campana 2	526
476.	Campana 2	527
477.	Campana 2	528
478.	Campana 2	529
479.	Campana 2	530
480.	Campana 2	531
481.	Campana 2	532
482.	Campana 2	533
483.	Campana 2	534
484.	Campana 2	535
485.	Campana 2	536
486.	Campana 2	537
487.	Campana 2	538
488.	Campana 2	539
489.	Campana 2	540
490.	Campana 2	541
491.	Campana 2	542
492.	Campana 2	543
493.	Campana 2	544
494.	Campana 2	545
495.	Campana 2	546
496.	Campana 2	547
497.	Campana 2	548
498.	Campana 2	549
499.	Campana 2	550
500.	Campana 2	551
501.	Campana 2	552
502.	Campana 2	553
503.	Campana 2	554
504.	Campana 2	555
505.	Campana 2	556
506.	Campana 2	557
507.	Campana 2	558
508.	Campana 2	559
509.	Campana 2	560
510.	Campana 2	561
511.	Campana 2	562
512.	Campana 2	563
513.	Campana 2	564
514.	Campana 2	565
515.	Campana 2	566
516.	Campana 2	567
517.	Campana 2	568
518.	Campana 2	569
519.	Campana 2	570
520.	Campana 2	571
521.	Campana 2	572
522.	Campana 2	573
523.	Campana 2	574
524.	Campana 2	575
525.	Campana 2	576
526.	Campana 2	577
527.	Campana 2	578
528.	Campana 2	579
529.	Campana 2	580
530.	Campana 2	581
531.	Campana 2	582
532.	Campana 2	583
533.	Campana 2	584
534.	Campana 2	585
535.	Campana 2	586
536.	Campana 2	587
537.	Campana 2	588
538.	Campana 2	589
539.	Campana 2	590
540.	Campana 2	591
541.	Campana 2	592
542.	Campana 2	593
543.	Campana 2	594
544.	Campana 2	595
545.	Campana 2	596
546.	Campana 2	597
547.	Campana 2	598
548.	Campana 2	599
549.	Campana 2	600
550.	Campana 2	601
551.	Campana 2	602
552.	Campana 2	603
553.	Campana 2	604
554.	Campana 2	605
555.	Campana 2	606
556.	Campana 2	607
557.	Campana 2	608
558.	Campana 2	609
559.	Campana 2	610
560.	Campana 2	611
561.	Campana 2	612
562.	Campana 2	613
563.	Campana 2	614
564.	Campana 2	615
565.	Campana 2	616
566.	Campana 2	617
567.	Campana 2	618
568.	Campana 2	619
569.	Campana 2	620
570.	Campana 2	621
571.	Campana 2	622
572.	Campana 2	623
573.	Campana 2	624
574.	Campana 2	625
575.	Campana 2	626
576.	Campana 2	627
577.	Campana 2	628
578.	Campana 2	629
579.	Campana 2	630
580.	Campana 2	631
581.	Campana 2	632
582.	Campana 2	633
583.	Campana 2	634
584.	Campana 2	635
585.	Campana 2	636
586.	Campana 2	637
587.	Campana 2	638
588.	Campana 2	639
589.	Campana 2	640
590.	Campana 2	641
591.	Campana 2	642
592.	Campana 2	643
593.	Campana 2	644
594.	Campana 2	645
595.	Campana 2	646
596.	Campana 2	647
597.	Campana 2	648
598.	Campana 2	649
599.	Campana 2	650
600.	Campana 2	651
601.	Campana 2	652
602.	Campana 2	653
603.	Campana 2	654
604.	Campana 2	655
605.	Campana 2	656
606.	Campana 2	657
607.	Campana 2	658
608.	Campana 2	659
609.	Campana 2	660
610.	Campana 2	661
611.	Campana 2	662
612.	Campana 2	663
613.	Campana 2	664
614.	Campana 2	665
615.	Campana 2	666
616.	Campana 2	667
617.	Campana 2	668
618.	Campana 2	669
619.	Campana 2	670
620.	Campana 2	671
621.	Campana 2	672
622.	Campana 2	673
623.	Campana 2	674
624.	Campana 2	675
625.	Campana 2	676
626.	Campana 2	677
627.	Campana 2	678
628.	Campana 2	679
629.	Campana 2	680
630.	Campana 2	681
631.	Campana 2	682
632.	Campana 2	683
633.	Campana 2	684
634.	Campana 2	685
635.	Campana 2	686
636.	Campana 2	687
637.	Campana 2	688
638.	Campana 2	689
639.	Campana 2	690
640.	Campana 2	691
641.	Campana 2	692
642.	Campana 2	693
643.	Campana 2	694
644.	Campana 2	695
645.	Campana 2	696
646.	Campana 2	697
647.	Campana 2	698
648.	Campana 2	699
649.	Campana 2	700
650.	Campana 2	701
651.	Campana 2	702
652.	Campana 2	703
653.	Campana 2	704
654.	Campana 2	705
655.	Campana 2	706
656.	Campana 2	707
657.	Campana 2	708
658.	Campana 2	709
659.	Campana 2	710
660.	Campana 2	711
661.	Campana 2	712
662.	Campana 2	713
663.	Campana 2	714
664.	Campana 2	715
665.	Campana 2	716
666.	Campana 2	717
667.	Campana 2	718
668.	Campana 2	719
669.	Campana 2	720
670.	Campana 2	721
671.	Campana 2	722
672.	Campana 2	723
673.	Campana 2	724
674.	Campana 2	725
675.	Campana 2	726
676.	Campana 2	727
677.	Campana 2	728
678.	Campana 2	729
679.	Campana 2	730
680.	Campana 2	731
681.	Campana 2	732
682.	Campana 2	733
683.	Campana 2	734
684.	Campana 2	735
685.	Campana 2	736
686.	Campana 2	737
687.	Campana 2	738
688.	Campana 2	739
689.	Campana 2	740
690.	Campana 2	741
691.	Campana 2	742
692.	Campana 2	743
693.	Campana 2	744
694.	Campana 2	745
695.	Campana 2	746
696.	Campana 2	747
697.	Campana 2	748
698.	Campana 2	749
699.	Campana 2	750
700.	Campana 2	751
701.	Campana 2	752
702.	Campana 2	753
703.	Campana 2	7

COLONIZATION

Producent: MicroProse

W latach 1770-1780 Ameryka skupiła na sobie uwagę całej Europy. Wielka Brytania dysponowała w Nowej Anglii liczną armią. Między koloniami a rządem londyńskim pogłębiał się spór na tle wysokości podatków. Dekret, który nałożył cło importowe na herbatę, wywołał oburzenie i 16 grudnia 1773 roku w porcie bostońskim grupa kolonistów wyrzuciła do morza 18.000 funtów herbaty pochodzącej z Indii Wschodnich. W maju 1775 roku w Filadelfii zebrał się na Kongresie delegaci trzynastu kolonii. Mianowali oni pułkownika Jerzego Waszyngtona głównym dowódcą armii kolonialnej. W odwecie Wielka Brytania wystawiła wzdłuż wybrzeży amerykańskich flotę królewską. Konflikt narastał. Wkrótce rozpoczęła się krwawa wojna o niepodległość, uwieńczona powstaniem Stanów Zjednoczonych i zerwaniem wszelkich więzów politycznych z koroną brytyjską.

W niniejszym artykule chciałbym przedstawić sposoby i metody gry w *Colonization* firmy MicroProse. Mam nadzieję, że w znacznym stopniu ułatwi Ci to zasiedlanie Nowego Świata. Przypuszczam, że artykułem tym zainteresują się przede wszystkim posiadacze Amig, jako że "Kolonizacja" została wydana na te komputery zaledwie kilka miesięcy temu. Żywię jednakże nadzieję, że również "starzy, ale jary" kolonizatorzy-pecetowcy się-

gną po niego, gdy nadsygną cięższe czasy dla ich przyszłych państw.

JAK GRAĆ?

1. Gra pokojowa.

Może ona być, wbrew pozorom, o wiele bardziej interesująca, niż zarządzanie rzeźni w każdej wypatrzonej wiosce indiańskiej. Oczywiście, nie można mówić o grze pokojowej w ogóle, gdyż jedyne możliwe zakończenie "Kolonizacji" to uzyskanie niepodległości bądź kłapa, jeżeli jednak napaliłeś się na taki właśnie rodzaj rozgrywki (na marginesie, gratuluję), wówczas wiedz, że będziesz musiał wykazać więcej cierpliwości. Najpierw zajmiemy się podstawowymi aspektami gry pokojowej.

Nawiąż kontakt handlowy z Indianami. Nie zbliżaj swoich jednostek wojskowych do ich wiosek, gdyż może to przyczynić się do powstania konfliktu (wykrykniki na polu wioski). W dowód przyjaźni możesz podarować czerwonoskórny towar (oni również będą czynić podobnie). Pamiętaj jednak, że musisz się rozwijać i rozrastać. Mogą powstać problemy w postaci sporu o ziemię, nie wyrażeniu zgody przez Indian na wykarczowanie lasu bądź budowę drogi (w każdym przypadku zapłać im, jeżeli nie chcesz, by powstał konflikt). Do poszczególnych wiosek indiańskich wyślij zwiadowcę, by ewentualnie przyjął podarek pieniędzy

ny oraz dowiedział się, do jakiej profesji czerwonoskórzy mogą przygotować kolonistów. Kolejnym aspektem jest ustanawianie misji. Dzięki temu otrzymasz napływ taniej siły roboczej w postaci indiańskich osadników (*converts*), zupełnie niezłych (lepszych od zwykłych europejskich kolonistów) przy zbieraniu plonów i plantacji, jednakże najwiedoczniej nie dających sobie rady przy produkcji.

Poza odpowiednim traktowaniem Indian musisz pozyskać sobie zaufanie Europejczyków z krajów innych, niż Twój. Jeżeli jest to Twoim zdaniem rozwiązanie słuszne, przyjmij każdą propozycję zawarcia pokoju. Jeżeli nie chcesz, by zaistniał konflikt, wówczas nie używaj statków korsarskich (*privateer*). Może zdarzyć się, że wróg zażąda, byś wycofał swoje oddziały z jego ziem. O ile zależy Ci na pokoju - zrób to.

Nieodłącznym elementem gry pokojowej jest doskonale funkcjonująca gospodarka i handel. Musisz więc non-stop działać, by uzupełniać stan kasy. Po więcej informacji odsyłam do części tekstu zatytułowanej **GOSPODARKA I HANDEL**.

2. Gra brutalna i niehumanitarna.

Tutaj nie będę się rozpisywał, a ograniczę się jedynie do podania wskazówek:

a) w przypadku, gdy Indianie wyrażą sprzeciw, gdy Ty bę-

dziesz budował drogi bądź karczował lasy, w odwecie spal im najbliższą wioskę;

b) tereny przejmuj od Indian siłą;

c) zakup kilka statków korsarskich i napadaj na wszystkie jednostki (byłe nie własne);

d) po zwycięskiej bitwie i zabiciu jeńców, doprowadź ich do swojego największego miasta i podsyć nacjonalistyczne nastroje przykładowymi egzekucjami (*disband unit*);

e) zagłódź wrogów na śmierć: ufortyfikuj swoje jednostki dookoła jego kolonii i czekaj; jeżeli się doczekasz odsieczy, wówczas zmasakruj wroga wojska, zaś jeńców zaprowadź w góry i wyrzuć ich w przepaść (*disband unit*);

f) aby udowodnić swoją bezwzględność, którychś z kolei jeńców załaduj na statek, wypłynij na pełne morze i rzuć na pożarcie rekinom (*disband unit*) - to powinno nauczyć wroga kultury;

g) zawrzyj pokój z czerwonoskórny, dozbądź swoje jednostki i bez wypowiedzenia wojny zaatakuj.

W POSZUKIWANIU NOWEGO DOMU

...czyli gdzie założyć pierwszą kolonię. Wydawać by się mogło, iż jest to sprawa błaha, jednakże po wielu godzinach spędzonych na grze w "Kolonizację" mogę stwierdzić, że umiejs-





cowienie pierwszej osady ma znaczący wpływ na dalszą rozgrywkę. Od Ciebie zależy czy pozytywny, czy też może negatywny. Poszukując nowego domu, musisz wziąć pod uwagę cztery czynniki.

1. Dostęp do morza.

Jeżeli Twoja pierwsza osada nie będzie miała dostępu do morza, wówczas (co jest logiczne) statki nie będą mogły do niej zawijać, a co za tym idzie - uniemożliwiony zostanie handel.

2. Wydajne tereny w pobliżu.

Jako, że terenami zajmujemy się później, powiem tylko, że np. lasy z wizerunkiem jelenia, ocean z rybką, złoża srebra, rudy itd. zdecydowanie wesprą gospodarkę Twojej pierwszej kolonii. Nie są one niezbędne, acz wielce pożądane. Stawiając swoją pierwszą osadę, pamiętaj jednak, że będzie ona w stanie korzystać z terenów znajdujących się w jej najbliższym sąsiedztwie (fani "Cywilizacji" mogą mieć z tym problemy).

3. Obecność wiosek indiańskich.

Jest to niezwykle istotna sprawa, gdyż to właśnie z Indianami, poza koroną, będziesz przede wszystkim handlować, lecz również (niestety) i toczyć krwawe walki. Generalnie, im bliżej od Twojej kolonii do wiosek indiańskich, tym bliżej do źródła zarobku, lecz również i bliżej do źródła konfliktu, który to może przyczynić się do dziesiątkowania Twojej ludności. Z tego też powodu proponuję raczej upatrzyć sobie miejsce na potencjalną kolonię w pewnej odległości od wiosek czerwonoskórych.

4. Możliwość dalszej ekspansji.

Stosunkowo istotną rzeczą jest takie umiejscowienie kolonii, by w przyszłości zakładanie i funkcjonowanie nowych osad odbywało się bez bólu dla poprzednich. Nie ma z tym problemu, jeżeli kolonizujesz większy kontynent, jednakże w przypadku niewielkiej wysepki musisz zdecydować się, czy chcesz jedną, czy dwie prężne kolonie, czy może raczej kilka słabszych, bo "kradnących" sobie zasoby naturalne.

Nie zamierzam podawać Ci "gotowych rozwiązań" w postaci współrzędnych miejsc na "porządne kolonie" (a mógłbym, jeżeli gra miałaby miejsce w Ameryce). Sądzę jednak, że powinienś sam być w stanie umiejscowić

wić osadę, by jej przyszli mieszkańcy nie narzekali na brak wyżywienia i... pracy.

ACH! TEN NOWY ŚWIAT!

W "Kolonizacji" jest znacznie więcej typów terenów, niż w "Cywilizacji". Z tego też powodu początkujący gracz może mieć problemy typu: co, gdzie i za ile. Mam nadzieję, że zaradzi temu poniższe opracowanie wszystkich terenów występujących w grze. Prawdą jest, że niektóre z poniższych informacji dublują się z zawartymi w grze, jednakże po pierwsze

pical forest). Generalnie z lasów można pozyskać duże ilości drewna (przede wszystkim z iglastego i tropikalnego) oraz skór, zwłaszcza gdy panują idealne warunki do łowiectwa**, a przez las przeprowadzona została droga. Dzięki połączeniu leśnym można również zdobyć pożywienie, choć zasadniczo pod tym względem lasy nie powinny być wykorzystywane (bardziej nadają się do tego celu łąki i pola, szczególnie po użyczeniu). Wszystkie lasy "pochłaniają" 2 jednostki ruchu (wyjątek: krzewiasty - 1 jednostka) i przynoszą jednostkom bonus ob-

ty. Budowanie kolonii w najbliższym sąsiedztwie Arktyki jest wielce niewskazane.

Pustynia (desert) - teren mający praktycznie tylko dwa zastosowania - pozyskiwanie jedzenia (2 tony, +1 za użyczenie/rzekę, +2/4 za oazę) oraz wydobywanie rudy (2 tony, +1 za drogę/rzekę). Brak bonusów do walki. Przebycie przez Pustynię pochłania 1 jednostkę ruchu.

Łąka (grassland) - najlepszy teren do plantacji tabaki (3 tony, +1 za użyczenie/rzekę, +2 za wizerunek liścia tabaki) oraz bardzo dobry do zdobywania pożywienia (3 tony, +1 za użyczenie/rzekę). Teren nie wpływa na walkę (brak bonusów), a pochłania 1 jednostkę ruchu podczas poruszania się jednostek.

Wzgórze (hills) - teren obfitujący w rudę (4 tony, +1 za drogę/rzekę, +2 za złoża), na którym jednakże można uprawiać i uzyskiwać jedzenie (2 tony, użyczenie/rzekę +1). Teren pochłania 2 jednostki ruchu i przyznaje bonus obrony/zasadzki 100%, dzięki czemu powinienes się solidnie zastanowić przed zaatakowa-



niem podobnej jednostki znajdującej się właśnie na obszarze pagórkowatym.

Bagno (marsh/swamp) - tereny raczej niezbyt użyteczne, aczkolwiek mogące dostarczać nieco jedzenia (3 tony, +1 za użyczenie/rzekę), cukru (2 tony, +1 za użyczenie/rzekę) oraz rudy (2 tony, +1 za drogę/rzekę, +3 za występowanie minerałów). Teren pochłania 2 jednostki ruchu i przyznaje bonus obrony/zasadzki 25%.

Góry (mountains) - tereny góryste mają zwykle większe znaczenie strategiczne niż ekonomiczne. Mogą jednakże być źródłem rudy (4 tony, +1 za drogę/rzekę) bądź też srebra (1 tona, +1 za drogę/rzekę, +2 za złoża srebra). Góry "pochłaniają" 3 punkty ruchu. Efektem bitwy w górach jest bonus obrony/zasadzki 150% dla jednej ze stron.

GOSPODARKA, HANDEL, RELIGIA I POLITYKA

...to główne motory napędowe w "Kolonizacji". Będziesz musiał wycisnąć ze swoich osad

nie każdy doskonale zna angielski, a po drugie zawsze wygodniej jest spojrzeć do gazety niż przebiegać się przez gęstwinę komputerowych okienek.

Lasy - w "Kolonizacji" występuje aż osiem typów lasów: północny (*boreal forest*), liściasty (*broadleaf forest*), iglasty (*conifer forest*), mieszany (*mixed forest*), wilgotny (*rain, wetland forest* - oba bardzo zbliżone, jedyny różnicą to bonus obrony/zasadzki*, który w przypadku *rain forest* wynosi 75% oraz o 1 większa liczba skór dostarczanych przez *wetland forest*), krzewiasty (*scrub forest*), tropikalny (*tro-*

rony/zasadzki +50%. Główną różnicą pomiędzy gatunkami lasów jest teren, w który dany las zamieni się po wykarczowaniu.

Wody - kolejny, bardzo istotny w "Kolonizacji" typ terenu. Najczęściej będziesz miał do czynienia z oceanem, który może dostarczać koloniom żywności (nawet więcej w przypadku widocznej na polu oceanu ikonki symbolizującej rybę), zwłaszcza gdy znajduje się w najbliższym sąsiedztwie brzegu.

Arktyka (arctic) - najgorszy ze wszystkich, zupełnie bezużyteczny teren, który na dodatek spowalnia ruch jednostek o 2 punk-



maksymalną produkcję, pamiętając jednak o wyżywieniu wszystkich kolonistów, wytwarzaniu dzwonów (symbol niepodległości) oraz krzyży (symbol religii). Jak wiadomo, dzięki dzwonom Ojcowie Założyciele szybciej przyłączają się do Ciebie. Pozostając w ich temacie, chciałbym wymienić kilku, których jak najszybciej powinienś pozyskać:

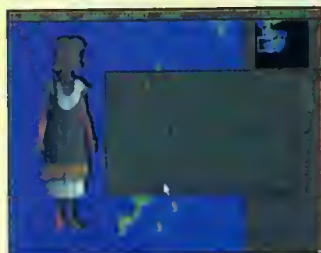
George Washington - po zwycięskiej bitwie każda nieweterańska jednostka zyskuje status wytrenowanej i awansuje o oczko wyżej.

Francis Drake - dzięki niemu statki korsarskie stają się znacznie bardziej efektywne - ich wartość bojowa zostaje powiększona o 50%.

Simon Bolivar - po jego przyłączeniu liczba osób popierających ideę odłączenia się od korony brytyjskiej wzrasta o 20%.

Peter Stuyvesant - dzięki niemu możesz wybudować dom handlowy (*custom house*).

Jan de Witt - jego przyłączenie się do Kongresu powoduje, że możliwy jest handel z obcymi koloniami.



Mimo że Ojców jest znacznie więcej, nie będę się o nich rozpisywał - proponuję, byś sam sprawdził, jakie profity wynikają z ich przyłączenia się do Kongresu.

Kolejnym aspektem "Kolonizacji" jest religia. Skłamałbym pisząc, że jest to aspekt niezwykle istotny. W rzeczywistości można bez najmniejszego problemu ukończyć grę, nie posiadając ani jednego kościoła czy katedry. Wydaje mi się jednak, że większy przyływ kolonistów ze Starego Świata oraz możliwość tworzenia misjonarzy "na miejscu" jest nie bez znaczenia.

Teraz zatrzymajmy się na gospodarce i handlu. Musisz pamiętać, że wykwalifikowani osadnicy będą spełniać swoje funkcje znacznie lepiej, niż zwykli koloniści. Dlatego też warto zatrudniać do konkretnych robót specjalistów w danym fachu. Jak wyuczyć kolonistów zawodu? Przede wszystkim, specjalistów we wszystkich profesjach możesz zdobyć w Europie, jednakże ceny są horrendalne. Wiedź jednak, że raz kupując specjalistę, załatwiasz

sprawę, gdyż później będziesz mógł wybudować szkołę/universytet/college (zależnie od profesji) i umieścić go w nim, by nauczał niewykwalifikowanych kolonistów. Czasami zdarza się, że wyuczeni osadnicy emigrują z Europy. Inna metoda to wprowadzanie osadników do wiosek indiańskich. Czerwonoskórzy mogą wówczas nauczyć ich znanego sobie fachu. Jeżeli los będzie po Twojej stronie, wówczas po zwycięskiej walce z Europejczykami może się okazać, że wzięci do niewoli jeńcy to nie kto inny, jak... wykwalifikowani osadnicy.



Z przydziałem ludzi do pracy powinienś sobie więc poradzić, jednakże nie ludź się, że obejdziesz się bez harówki.

Jeżeli pragniesz, by Twoja kasa rosła, nie zaś malała, musisz zadbać o odpowiednią produkcję w miastach. Zdecydowanie bardziej opłaca się sprzedawać towary "przerobione", takie jak płótno, cygara, rum itd., niż np. skóry, wełnę czy cukier. Z tego też powodu możesz zechcieć wybudować specjalne "placówki", zwiększające produkcję. Warto również pomyśleć o stałych dostawach surowca, bo cóż z tego, że w kolonii mogłyby zostać prze-

tworzone ogromne ilości cukru w rum, skoro owego cukru w mieście nie ma. Praktycznie niemożliwe jest rozwinięcie w jednym mieście wszystkich możliwych gałęzi gospodarki, z tego też powodu będziesz musiał zadowolić się stałymi dostawami towarów z innych osad. W tym celu możesz wykorzystać szlaki handlowe, które tworzy się naprawdę łatwo i które funkcjonują naprawdę dobrze. Uważaj jednak, aby Twoje wagony transportowe nie przejeżdżały zbyt blisko kolonii wroga, bo jeszcze napać go zazdrość i... Krach. Liczę

więcej sprzedajesz towaru, tym bardziej jego cena idzie w dół. Podobnie jest i w drugą stronę - jeżeli kupujesz ciągle jeden konkretny towar, to wkrótce jego cena będzie bardzo wysoka. Kolejnym argumentem "na nie" w handlu z Europą są ciągle rosnące podatki. Tak na marginesie, jeżeli król podniesie ostro podatek, zaś towar, który zostałby zbojkotowany, nie jest specjalnie dla Ciebie istotny (np. jedzenie), wówczas nie przejmuj się i odmów podwyższenia podatków. W sumie wszystko przemawia, aby poszukać innego wyjścia. Zupełnie niezłym rozwiązaniem wydaje się być handel z Indianami, na których to można uzyskać bardzo duże przebitcie w przypadku niektórych towarów. Na początku rozgrywki warto sprzedawać *trade goods*, gdyż czerwonoskórzy dają ze nie całkiem wysokie sumy. Do handlu z Indianami używaj wagonów transportowych, gdyż możesz do nich załadować 100 ton towaru zakupionego od Indian, nie zaś 25, jak to ma miejsce w przypadku okrętu. Innym, dobrym rozwiązaniem jest handlowanie z innymi koloniami. Dzięki temu nie musisz płacić podatku. Trwa to jednak stosunkowo długo, gdyż w każdej rundzie możesz sprzedać tylko jeden towar (wyobraź sobie sprzedaż sześciu ładunków wełny znajdujących się na galeonie).

W miarę rozwoju powinienś pomyśleć o modernizacji terenu, tak by bardziej odpowiadał potrzebom Twojej nowej nacji. Dzięki robotnikom (*pioneers*) możesz budować drogi, użyźniać gleby, karczować lasy, osuszać bagna itd. Szczególnie pożądane jest utworzenie sieci dróg, tak byś mógł minimalnie w krótkim czasie transportować jednostki pomiędzy koloniami. Pamiętaj jednak, że wykonanie każdej pracy (czy to budowy dróg, czy to karczowania lasu) powoduje utratę 20 narzędzi z arsenału robotników. Po utracie wszystkich zostają oni "zdegradowani" do zwykłego kolonisty. Ty zaś musisz, o ile pragniesz kontynuować robotę, zaopatrzyć ich w kolejną porcję narzędzi.

Mam nadzieję, że wsparty powyższymi akapitami oraz własnym doświadczeniem stworzysz silne i (co najważniejsze) niezależne imperium, które powoli, ale nieubłaganie odwracać się będzie od korony.

PRZYGOTOWANIA I WOJNA

Teraz zatrzymamy się na sprawach militarnych i skoncentrujemy na takich zagadnieniach, jak

więc, że uda Ci się stworzyć dobrze funkcjonujący system i w Twoich koloniach nie będzie problemu z brakiem poszczególnych towarów.

Myszę, że największą uwagę należy poświęcić handlowi. Jest on podstawą i bez niego praktycznie nie można ukończyć gry (chyba, że ktoś jest naprawdę szalony). Na początku będziesz skazany na handel z koroną oraz z Indianami, później, gdy **Jan de Witt** przystąpi do Kongresu, będziesz mógł również handlować z innymi europejskimi koloniami. W handlu z Europą uświadcznia się ciekawa właściwość: im



obrona kolonii w czasie rozgrywk (przed wybuchem rewolucji), prowadzenie wojen z Indianami i Europejczykami oraz, ostatecznie, wojną o niepodległość.

Zanim skupimy się na którymś z powyższych zagadnień, jedna uwaga w kwestii kreowania wojsk. Musisz pamiętać, że tylko zwykli koloniści (*free colonists*) mogą zostać weteranami wojskowymi. Jeżeli przygotowujesz jednostki z kolonistów wykwalifikowanych, wówczas nie zapomnij o "wyczyszczeniu" ich aktualnej profesji (*clear speciality*). W przeciwnym wypadku zawsze będą zwykłymi żołnierzami i nie zmieniają nawet liczne zwycięstwa. Warto jeszcze zatrzymać się na moment przy kryminalistach (*petty criminals*) oraz służących (*indentured servants*) jako żołnierzach. Otóż za zasługi w walce ci pierwsi mogą "zamienić się" w tych drugich, zaś ci drudzy w wolnych kolonistów. Dopiero wówczas mogą stać się osadnikami wykwalifikowanymi, bądź też weterańskimi jednostkami wojskowymi.

1. Obrona kolonii.

Zanim zaczniesz szykować oddziały do walki, pomyśl o obronie swoich włości. Nie możesz pozostawić prosperujących osad bez odpowiednich fortyfikacji i oddziałów, które odparłyby ewentualne ataki. Zacznijmy może od wspomnianych wcześniej fortyfikacji. Pierwszą z nich jest:

Częstokół (stockade) - najprostszy typ umocnienia kolonii. Zwiększa wartość bojową brońącego się oddziału o 50%. Fortyfikację tę można zbudować bez większego nakładu środków ("nie pożera" narzędzi) oraz czasu.

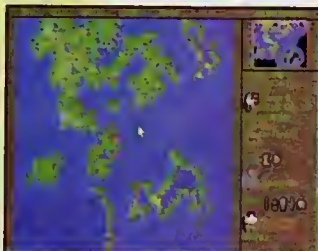
Fort*** - zdecydowanie bardziej zaawansowany typ umocnienia. Niestety, wymaga większego nakładu pracy i środków (narzędzia). Poza faktem zwiększenia obronności oddziału ufortyfikowanego w mieście do 100%, **Fort** spowalnia przepływające obok niego wrogie statki i otwiera do nich ogień, jeżeli pod koniec tury znajdują się na polu z nim sąsiadującym. Jest to umocnienie bardzo istotne - umożliwia należytą ochronę Twoich kolonii, jednakże zanim przystąpisz do wojny o niepodległość, każdy Twój **Fort** powinien zastąpić...

Forteca* (fortress)** - najlepsze z dostępnych w "Kolonizacji" umocnień miasta. Buduje się ją długo i "pożera" dużo narzędzi, jednakże zwiększona do 150% obronność ufortyfikowanych oddziałów oraz jeszcze większa skuteczność w stosunku

do wrogich statków, sprawiają, że zdecydowanie warto wybudować **Fortecę**, jeżeli tylko zależy Ci, by kolonia podczas wojny o niepodległość pozostała w Twoich rebelianckich łapskach.

Teraz zajmijmy się oddziałami wojskowymi. Od samego początku w swoich rozgrywkach w "Kolonizację" powinieneś zaprowadzić widoczny podział pomiędzy siłami obronnymi, a atakującymi. Chodzi mi o to, żeby wojska przeznaczone do obrony miasta rzeczywiście w nim stacjonowały, nie zaś buszowały w terenie w poszukiwaniu łatwego łupu. Zaprowadź porządek: w mieście ufortyfikuj kilka jednostek i... pozostaw je ufortyfikowane. Któż wie, kiedy wróg zaatakuje?

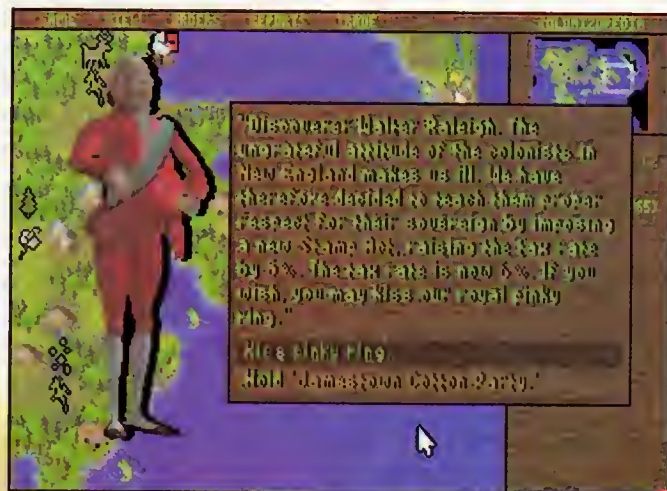
Jak wiadomo, w "Kolonizacji" występują praktycznie tylko trzy typy jednostek wojskowych (nie licząc zwiadowców). Pierwszą jednostką są zwykli, szarzy żołnierze (*soldiers*). Nie polecam stosowania ich jako trzonu sił obronnych, gdyż po przegranej stają się oni zwykłymi, niezdolnymi do walki na poziomie kolo-



nistami, co jest równoznaczne z utratą przez Ciebie 50 muszkietów - niepowetowana strata. Znacznie lepsi są *dragoni* - czyli żołnierze na koniach. Nie muszę chyba przypominać, że do utworzenia takiej jednostki niezbędne będą konie (50) oraz muszkiety (50). Po przegranej dragoni zostają zdegradowani do stopnia żołnierza, Ty zaś musisz znowu odliczyć pięćdziesiąt koników, jeżeli pragniesz, by Twoi ludzie powrócili do dawnej świetności konnych strzelców. Cóż, takie życie! Poza nimi jest jeszcze artyleria - rozwiązanie nawet odrobinę lepsze, jednakże dużo droższe. Pozostaje Ci określić liczbę stacjonujących w mieście jednostek.

Wszystko zależy, czy pragniesz bronić kolonii przed niespodziewanymi atakami Indian bądź Europejczyków, czy też gotujesz się do wojny o niepodległość. Jeżeli interesuje Cię ten drugi wariant, wówczas konieczne przeczytaj część artykułu zatytułowaną *Wojna o wolność*. My chwilowo zajmijmy się alternatywą pierwszą.

Ilość jednostek ufortyfiko-



wanych w mieście powinna zależeć od jego wielkości i, że tak to ujmę, ważności, na którą składa się produkcja "strategicznych towarów" - młotków, muszkietów i koni, lecz również ilość dochodów dostarczana przez handel. Oczywiście, najlepiej byłoby mieć w każdej z osad po dziesięć jednostek, jednakowoż byłoby to niezmiernie trudne (chyba, że "w każdej" oznacza "w tej jednej, jedynej") i spowodowałoby to zdecydowane ograniczenia handlu, jako że większość produkcji skierowana byłaby na cele wojenne. Sądzę, że dwie jednostki i *częstokół* w początkowej fazie gry oraz trzy jednostki i *fort* później, w miarę rozwoju Twoich kolonii i osad wrogów, powinno raczej wystarczyć. Cały czas mam na myśli wariant, w którym nie prowadzisz z kimś otwartej wojny. Jeżeli natomiast zaistnieje taka sytuacja, co jest niemal pewne, wówczas zwiększaj ilość jednostek w miastach najbardziej zagrożonych ze strony wroga i nie zapominać, że najlepszą obroną od zawsze jest...

2. Atak.

Przedzaj czy później będziesz zmuszony wygryźć swoje

prawa siłą, czy to od Indian, czy też od Europejczyków z krajów innych niż Twój własny. Nie wspominam już o walce o niepodległość, która jest praktycznie tylko i wyłącznie wojną. Ważne jest, by nie dać się zaskoczyć i być stroną, która atakuje, a nie jest atakowana. Najpierw należałoby się do wojny przysposobić.

Jednostki wojskowe zostały opisane powyżej, nie będę więc się powtarzał. Pozwolę sobie jednak zauważyć, że istnieje duża różnica pomiędzy oddziałami niewyszkolonymi, a weterańskimi (50% na korzyść tych drugich). W przeciwieństwie do "Cywilizacji", w "Kolonizacji" jednostki artylerii czy też okręty nie mogą uzyskać statusu jednostki weterańskiej. Musisz teraz rozpatrzyć kilka sytuacji, w których należy przyjąć inny dobór oddziałów.

Jeżeli myślisz o ataku na wioskę indiańską, wówczas najlepiej skorzystaj z konnych strzelców (*dragonów*). W przypadku ewentualnego odwetu ze strony Indian nie pozostaną bezradni. Poza tym ataki na wioski indiańskie mogą podnieść "kwalifikację" żołnierzy do statusu jednostek weterańskich. Powinny wystarczyć dwie jednostki *dragonów*, więcej, je-





zeli pragniesz szybciej spalić wioskę. Pamiętaj, że lepiej atakować Indian, niż być atakowanym przez nich. Atakując, otrzymujesz bonus 50%, zaś Indianie nie dostają bonusu zasadzki. Sprawa odwraca się przeciwko Tobie, gdy to czerwonoskórzy przejmują inicjatywę.

Teraz zajmijmy się innymi Europejczykami. Tutaj sprawa wygląda zupełnie inaczej. Po pierwsze, wróg, podobnie jak Ty, może chronić swoje miasta, budując **częstokoły, forty** czy nawet **fortece**. Odpowiednio zwiększa to wartość bojową ufortyfikowanych jednostek. Po drugie, jego jednostki są o klasę lepsze, niż jednostki Indian (pod warunkiem, że Ci ostatni nie dopadną koni i muszkietów, wówczas stają się bardzo groźni). Po trzecie, w swoich koloniach wróg może mieć artylerię. Jak więc widać, zdobycie wrogiej twierdzy będzie trudne, acz nie niemożliwe. Przede wszystkim, musisz przygotować jednostki artylerii (od 3 do 5, w zależności czy osada wydaje Ci się trudna do zdobycia, czy też mniej - zwróć uwagę na to, jaką budowlą obronną jest chroniona). Następnie przygotuj oddział zwiadowczy (*scouts*). Teraz musisz

jeszcze przygotować jednostki dragonów (najlepiej weterańskich) w liczbie dwóch, trzech, których zadaniem byłaby ochrona artylerii. Czas na przygotowanie transportu wojsk. Jeżeli dokonujesz inwazji (tj. wróg nie znajduje się na tym samym lądzie, co Ty), sądzę, że najlepszy do transportu będzie galeon (może pomieścić cały "korpus ekspedycyjny" - 3 jednostki artylerii, 1 zwiadowców i 2 dragonów) eskortowany przykładowo przez statek korsarski. Gdy dopłyniesz do brzegu wrogiego terytorium, wówczas wyląduj na terenie jak najbardziej "obronnym" (góry, pagórki, lasy itd.) najpierw jednostkami dragonów i zwiadowców (wszystkie oddziały na jedno pole) i przeczekaj rundę. W następnej turze, dzięki zwiadowcom, będziesz mógł określić siłę zmagazynowanych we wrogiej kolonii wojsk. Jeżeli sądzisz, że jesteś w stanie poradzić sobie (stosunek sił przynajmniej 1:1, znacznie lepiej, gdy będzie większy, na Twoją korzyść, rzecz jasna), wówczas w następnej rundzie przejdź do zmasowanego ataku - najpierw artylerią, a później dragonami. W wypadku, gdy siły wroga są przeważające, ufortyfikuj

artylerię i pozostałe jednostki oraz wyślij okręty po posiłki. Tak mniej więcej przedstawia się atak na wroga twierdzę.

Do walki w terenie powinien używać tylko i wyłącznie dragonów, jako że tylko oni mają rozsądną wartość bojową oraz są stosunkowo "ruchliwi" (4 jednostki ruchu). Zapomnij natomiast o artylerii - w terenie otrzymuje ona modyfikator -75% do wartości bojowej, co skutecznie obniża jej efektywność. Co innego przy ataku na jednostki ufortyfikowane. Wówczas modyfikator ujemny znika.

Pozostaje jeszcze kwestia piechoty (zwykłych soldiers). Coż, po pierwsze, są słabsi w walce od dragonów, a po drugie, mogą w ciągu rundy przebyć maksymalnie jedno pole. Sądzę, że lepiej wyprawić ich do najbliższej kolonii i zaopatrzyć w konie, tworząc jednostkę dragonów.

3. Wojna o wolność.

Musisz odpowiednio przygotować się do wojny o niepodległość. Sprowadź z Europy dużą liczbę jednostek artylerii. W momen-



cie, gdy stanie się to zbyt kosztowne (artyleria drożeje z każdym kolejnym zakupem), wówczas nastaw się na jej produkcję. Musisz przede wszystkim wybudować w głównych koloniach, a najlepiej we wszystkich, *custom house* (nazwijmy go sobie domem handlowym), dzięki któremu będzie możliwe przemycanie towarów do Europy. Normalnie podczas rewolucji nie ma takiej możliwości. Twoje kolonie powinny być chronione fortcami z ufortyfikowanymi czterema jednostkami artylerii. Powinieneś stworzyć bardzo dużą liczbę dragonów i wytrenować ich w walce z Europejczykami bądź Indianami. W momencie wybuchu rewolucji weterańskie jednostki dragonów zostaną mianowane kontynentalną kawalerią, która to jest znacznie lepsza w walce. Ogółem powinieneś stworzyć i wytrenować tyle dragonów, ile król posiada wojsk regularnych. Po raz kolejny przypominam o trenowaniu wojsk. Jeżeli nie chcesz wyżywać się na czerwonoskórych bądź Europejczykach, wówczas możesz wybudować college

i przyuczyć kolonistów fachu żołnierskiego.

Pamiętaj, żeby przed deklaracją niepodległości wybudować w którymś z miast doki, służące do naprawiania okrętów (*drydocks*), gdyż w przeciwnym wypadku Twoje statki po uszkodzeniu pójdą na dno.

Podczas wojny na szczęście nie będziesz zdany tylko na siebie. Po wygenerowaniu odpowiedniej liczby dzwonów przyłączy się do Ciebie inny kraj europejski i wspomże Cię w uzyskaniu niepodległości. Dzięki nowym siłom powinno Ci się udać odzyskać uprzednio zajęte przez wojska króla kolonie i zmasakrować pozostałe siły wroga.

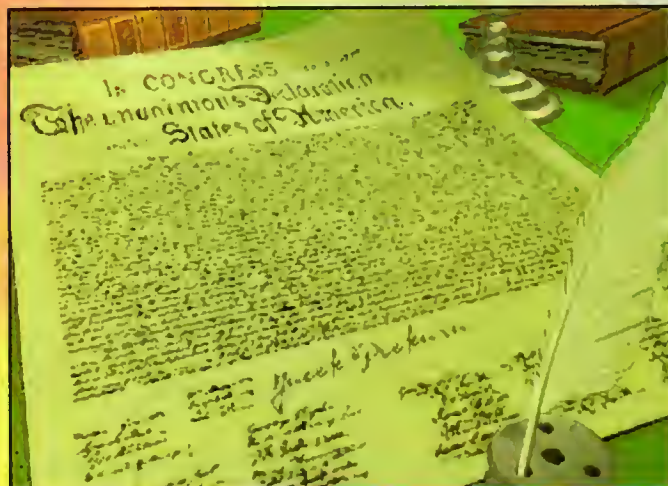
Coż, pozostaje mi pożegnać się z Tobą, o Wielki Kolonisto, i oczekiwać na kolejny wielki tytuł ze stajni MicroProse (*Civ-Net*). Tymczasem baw się dobrze i niech mądrość Stojącego Wilka skieruje Cię na spokojne i urodzajne ziemie Nowego Świata, gdzie będziesz rozwijać swe imperium aż do czasu krwawej bitwy z koroną i uzyskania niepodległości.

Szymon Grabowski

* - w przypadku zaatakowania jakiegokolwiek jednostki poza żołnierzami króla (tj. przed wybuchem rewolucji), jednostka taka otrzymuje podany w opisie bonus obrony z uwagi na ukształtowanie terenu. Jeżeli zaatakujesz jednostkę króla, wówczas otrzymujesz bonus zasadzki równy bonusowi obrony terenu, na którym znajduje się wroga jednostka; UWAGA! BONUS ZASADZKI MA ZASTOSOWANIE TYLKO WTEDY, GDY ATAKUJESZ Z POŁA ZNAJDUJĄCEGO SIĘ POZA MIASTEM!

** - na niektórych terenach widnieje wizerunek, symbolizujący większe występowanie danego zjawiska w tym konkretnym miejscu (przykładowo ryba - zwiększone rybołówstwo, srebro - większe złoża srebra itd.)

*** - zarówno fort, jak i forteca mogą razić przepływające wrogie statki, o ile te zatrzymają się pod koniec tury na polu sąsiadującym z Twoją kolonią z wybudowanymi fortami/fortecami; siła ognia fortu/fortecy zależy od ilości artylerii znajdujących się w osadzie.



Colonization

6
5
!

STRATEGICZNA

PC
1 MB RAM

Dysybutor
IPS Computer Group

Sklep SGK



Dark Sun 2:

Wake of the Ravager

ROZWIĄZANIE

Producent: SSI

Na samym początku przy pomocy magii musisz zabić Bakula, a następnie stoczyć krótką walkę z Draxanami. Dopiero teraz możesz przeczytać krótką notkę oraz dowiedzieć się od strażnika przy bramie, że musisz skontaktować się z Arslanem. Znajdziesz go w tawernie o wdzięcznej nazwie "Stitches", która znajduje się niedaleko bramy. Będzie siedział w tylnej izbie. Da Ci on zadanie przedostania się do budynku templariuszy. Następnie odeśle Cię do Fayiny, którą spotkasz w pierwszej izbie położonego na południe od schroniska. Pomoże Ci ona przedostać się do budynku templariuszy. Nie ma jednak nic za darmo. Za ofiarowaną pomoc żąda drobnej zapłaty. Aby ją przekonać i namówić do pomocy, wyrównaj jej rachunki u handlarza Acara.

Acara znajdziesz na północ od Shadow Square. Niestety, nie będą to małe pieniądze. Ta sprytna dama, wykorzystując słabość Arcara, "nabiła" już 10000 kredytów. Po zapłaceniu długu wróc do Fayiny. W podzięce poznasz kombinację, jaką trzeba pukać do drzwi świątyni. Pamiętaj jeszcze o kluczu (ma go na pewno!) do tylnego budynku templariuszy, gdzie będziesz mógł znaleźć trochę przydatnych rzeczy.

Jeżeli potrzebować będziesz pieniędzy (kto ich nie potrzebuje?), a nie jesteś tak sprytny, jak Fayina, udaj się do innego handlarza, Notaku. Jego siedziba znajduje się na Shadow Square. Dostaniesz od niego kilka specjalnych zadań do wykonania. Przede wszystkim, chce on czaszki gigantycznych szkieletów. Znajdziesz ją w białym budynku (południowy-zachód). Za pierwszą dostaniesz 5000 kredytów, za każdą następną już tylko 1000.

We wnętrzu budynku templariuszy dojdzie do pierwszego poważniejszego starcia z templariuszami i Draxanem. Po zwycięstwie znajdziesz nie tylko części uzbrojenia, ale również poszukiwaną notatkę od Kalaobuta, z którą wróc do Arslana. W budynku templariuszy, w szafie, znajduje się teleport, przy pomocy którego prze-

niesiesz się do pomieszczenia obok. Arslan pokaże Ci drogę do znajdującej się w południowo-wschodniej części białego budynku związku zwanego Veiled Alliance. Po dotarciu na miejsce musisz wcisnąć przełącznik (na lewo). Dzięki temu otworzy się ukryte dotąd przejście. Zejdź schodami w dół, gdzie oczekuje już na Ciebie Matthias Morten, przewodniczący związku.

Następnie skieruj swe kroki na południowy-wschód, aż dotrzesz na zebranie. Po spotkaniu odwiedź Romilę (znajdziesz ją w jej domu na południowy-zachód). Zleci Ci ona zabicie Draxian w piramidzie. Aby tam trafić, porozmawiaj z Aleką. Siedzi ona w pomieszczeniu przypominające kancelarię. Wyśle Cię do Tarsaldy, agentki na Shadow Square. Po podaniu poprawnego hasła (brzmi ono "Jaguar Cage"), Tarsali wyśle Cię do templariusza Kovara. Jego mieszkanie znajduje się na wschód od rynku. W tylnym pokoju przeszukaj regał z książkami. Znajdziesz w nim specjalny kamienny medalion, z którym udaj się do znajdującej się na północny-wschód piramidy. Po wejściu do środka musisz wybić wszystkich Draxanów i templariuszy do nogi. Otwory, przez które ciągle przedostają się latające potwory, możesz czasowo zatkać przy pomocy kłap. Następnie udaj się do centrum świątyni. Aby się tam przedostać, musisz zbadać znajdujące się obok kraty, po czym prześlizgnąć się przez nie. Dzięki temu znajdziesz się w tylnym pomieszczeniu, prawie w centrum świątyni, gdzie musisz zlikwidować wszystkich niezbyt przyjaźnie nastawionych do Twojej drużyny.

Po wykonanej robocie wróc z powrotem do Veiled Alliance, które atakowane jest w międzyczasie przez siepaczy Lorda Wojownika. Przy pomocy swoich ludzi odeprzyj atak. Dzięki temu będziesz mógł otrzymać następne zadanie. Tym razem musisz znaleźć trzy tak zwane Artefakty potrzebne do ostatecznego zwycięstwa w grze. Będą to kolejno "Fire Ruby", "Hammer of Promere" i "Lyre of the Winds". Czwarty Arte-

fakt, "Cup of Life", znajduje się już w posiadaniu związku i ukryty jest w położonej na południowy-zachód studni.

Poszukiwany młot - "Hammer of Promere" - znajduje się gdzieś w kopalniach Tyru, porozmawiaj więc z napotkanym w mieście górnikiem o Boricu. Dowiesz się, że znajdziesz go w jego biurze na północnym-zachodzie. Musisz od niego kupić klucz do kopalni. Kosztuje 1000 kredytów. Następnie opuść Tyr północno-zachodnim przejściem. Kopalnie znajdują się na końcu drogi. Po dotarciu na miejsce dowiesz się, że wielu z górników zaginęło w bardzo tajemniczych okolicznościach. Wśród nich był również obsługujący windę Blick. Aby użyć windy, należy go koniecznie odnaleźć. Przebywa on w pomieszczeniu z zielonym gazem, tj. metanem. By przedostać się do niego, musisz najpierw pozbyć się gazu. Jeżeli odpowiednio skierujesz wentylatory, tak by dmuchały powietrze właśnie w tę stronę, na pewno poradzisz sobie z problemem. Jedyny wentylator, którego możesz użyć do tego zadania znajduje się w północnej części kompleksu kopalni. Aby tam dotrzeć, będziesz musiał poczynając od wejścia iść trzy razy na północ, a później na wschód. Po uwolnieniu biedaka możesz nareszcie przy jego pomocy skorzystać z windy. Idąc od wejścia dwa razy na północ, dwa razy na zachód i później jeszcze raz na północ. Ażby dotrzeć do niej, będziesz musiał jednak najpierw naprawić przy użyciu brakującego koła łorę. Dopiero teraz grupą możesz przejść drużyną do windy. Dzięki niej przeniesiesz się w dolne partie kopalni. By korzystać z wind, musisz najpierw zadmuchać w wentyl. Zanim jednak wsiądziesz, ustal małym przełącznikiem, czy chcesz jechać w górę, czy też w dół.

Po dotarciu zupełnie na dół znajdziesz znajdziesz tajne przejście w północnej ścianie. Nieste-

ty, nie możesz go teraz otworzyć, dlatego też udaj się na górę. Tam natrafisz na morderców górników. Chyba wiesz, co masz z nimi zrobić? Krótki proces, egzekucja i po krzyku. W ich mózgach ukrywają się wstrętne, ohydne pożeracze umysłów, które zlikwidować można tylko przy użyciu specjalnych czarów. Po ich zabiciu wróc do pomieszczenia z tajnym przejściem. Tutaj po raz kolejny musisz stawić czoła latającym paskudztwom. Dopiero po tym możesz przejść przez drzwi. Zaraz na początku pomoże Ci człowiek zwany Granger. Zabierz go ze sobą, mimo że później stwierdzisz, że i on kontrolowany jest przez pożeraczy umysłów. Następnie przejdź do jadalni Flayerów. Możesz zrobić im teraz kawał i wyspać truciznę (znajduje się w małej skrzynce) do ich zupy. Po krótkim czasie pozbędziesz się kłopotu, kasując przy tym kilka punktów doświadczenia. Zanim opuścisz pomieszczenie, zabierz ze skrzyni trójkątny klucz i udaj się w kierunku północnym. Dalsza droga prowadzić będzie na prawo do laboratorium, gdzie zabijając jeszcze jednego Mind Flayera zdobędziesz kolejny klucz. Po jego użyciu przedostaniesz się do pomieszczenia z kolejną skrzynią i kolejnymi kluczami. Następnie udaj się na zachód, pierwszym przejściem na południe, aż dojdiesz do areny. Kiedy tylko pokaże się monstrum, zniszcz go. Pozostawi on trzeci trójkątny klucz. Ze wszystkimi kluczami udaj się na północ. Użyj ich do otwarcia drzwi. W pomieszczeniu za nimi znajduje się wódz Flayerów chroniony przez wielu siepaczy i niewolników. Zanim zlikwidujesz główny mózg, musisz się ich wszystkich pozbyć. Po jego zabiciu zabierz klucz, którym otworzysz sobie przejście do pomieszczenia na wschodzie. W nim znajdziesz skrzynię z kluczem. Dzięki niemu będziesz mógł otworzyć górne drzwi, przez które trafisz do Promeresu.





Zabij Earth Drakes i zabierz młot. Następnie zaatakuj dwa Obsidian Golemy. Po zwycięstwie Artefakt będzie już Twój. W skrzyni obok znajdziesz dodatkowe uzbrojenie. Weź je koniecznie!!!

Przy użyciu znalezionej wcześniej młota przebij się do wejścia, jak również do zasypanego przejścia. Dopiero teraz możesz opuścić kopalnię i poszukać z powrotem Alliance.

Twoim następnym zadaniem będzie odnalezienie "Fire Ruby". Ażby przedostać się w okolice wulkanu, musisz skierować się do położonego na północny zachód tajemnego pomieszczenia Allianz. W prawym znajdziesz na ścianie dwa dywany. Na jednym z nich (lewy) znajduje się wizerunek wulkanu. Z przewróconego stojaka zabierz żarzący się węgiel i dotknij nim lewy dywan. Następnie czeka Cię niezła wspinaczka w góry zwane Ringing Mountains. Na wschód od tego miejsca zabij dwa Fire Drakes, których skóry będziesz mógł później sprzedać u Notaku. W pobliżu położonego na południe jeziora lawy znajduje się młody Verini zwany Proser, którego musisz uratować przed Elementami Ognia. Wkrótce potem zaatakowany zostaniesz zniemacka przez Draxanów, których oczywiście musisz nauczyć moresu. Oprócz tego na południowym zachodzie znajdziesz ich obóz, który również powinienes zniszczyć. Na wschodzie znajduje się ciało, obok którego znajdziesz papirus. Dalsza droga prowadzić będzie do wyjścia ze świątyni. Straży daj znalezione przed chwilą papirus i pomóż jej przy obronie świątyni.

Po spotkaniu Verini dowiesz się, że Twoim następnym celem będzie spotkanie handlarką Chandler an Fori. Od niej otrzymasz kolejne zadanie - wyjaśnienia okoliczności śmierci pewnego Sorvalsa. Przedtem jednak spytaj się Nortemusa, przewodnika od Verini, o pozwolenie. Wypytaj w tej

sprawie wszystkich napotkanych. W ten sposób powinienes poznać wiele ciekawych szczegółów. Na miejscu zbrodni, przy przewróconej statule zabezpiecz trochę szklanego pyłu, który następnie pozwól przeanalizować Kellowi albo Zydeko. Obydwójce mieszkają w północnym skrzydle. Pamiętaj jednak, że ten ostatni potrzebuje do analizy trochę więcej materiału. Magik podaruje Ci kilka papirusów, może też przygotować z kryształowego miecza ("Cristal Sword") niezwykle skuteczną i silną broń. Kontynuując poszukiwania, przeszukaj przy okazji leżące również w północnym skrzydle mieszkanie Sorvala. Znajdziesz w nim księgę, w której mowa jest o "Eye of the Beast". Przeszukaj odpowiednią statuuę przy jeziorze lawy. Jeśli się postarasz znajdziesz na pewno w jej oku zwój papieru zawierający niezwykle ważne notatki Sorvala. Po rozmowie z Nortemusem wszyscy templariusze zostaną zobowiązani do bezwzględnej pomocy Twoim ludziom. Następnie poszukaj Galinixa. Znajdziesz go w jego mieszkaniu, zaraz naprzeciwko Sorvala. Niestety, wejście do niego nie będzie takie proste. Na szczęście, pomoże Ci w tym Rhone, strażnik wejścia do świątyni. Jeśli uda Ci się przedostać do środka, przeszukaj dokładnie stopy papierów znajdujące się wewnątrz. Następnie kontynuuj poszukiwania w południowym skrzydle. Wypytaj wszystkie napotkane tam osoby. Na północnym wschodzie spotkasz ponownie Prosera, którego niedawno uratowałeś. Słyszał on o "wypadku" i po dokładnym wypytaniu da Ci książkę zalezioną u Sorvala. Od Nortemusa dowiesz się, że powinienes też przeszukać archiwum. Znajdziesz tam książkę Sorvala, a jeśli się przyłożysz, natrafisz również na ukryty w książce klucz. Jeżeli pojawi się następnie Galinix i będzie chciał Cię przekonać, że drzwi w południowym skrzydle, do których pa-



suje klucz nie istnieją, nie wierz mu. Udaj się następnie do kowala w północnym skrzydle. Jeżeli przyniesiesz mu szpon "Fire Drake Skelets" zrobi Ci wspaniałą broń. Elovian, bo tak się nazywa kowal, wyjaśni Ci również, że klucz, który przed chwilą znalazłeś należy do amuletu, jaki niedawno robił dla Sorvala. Jeśli jeszcze chwilę z nim porozmawiasz, dowiesz się, że powinienes przeszukać dokładnie znajdujące się w mauzoleum ciało Sorvala. Po dotarciu na miejsce znajdziesz je wprawdzie bez trudu, jednak jak się przekonasz, mauzoleum zostało wcześniej splądrowane. Trochę później dotrze do Ciebie wiadomość o aresztowaniu kupca Ulbina. Dzięki Rhonowi będziesz mógł odwiedzić aresztowanego w północnym skrzydle. Strażnik pomoże Ci również nastraszyć nieco podejrzanego, dzięki czemu przynajmniej on w końcu do okradzenia mauzoleum. Jeśli wystraszysz go nie na żarty, zdradzi Ci również miejsce jego ukrycia. Udaj się natychmiast w tamto miejsce i zabierz znaleziony amulet. Dzięki temu będziesz mógł udowodnić niezbitymi dowodami winę Galinixa. Zanim jednak powiadomisz o Twoim odkryciu Nortemosa, zginie on w niewyjaśnionych okolicznościach.

Niestety, teraz istnieje realna groźba przerwania pieczęci wulkanu, co niechybnie doprowadzi do jego erupcji. Jako że może ją zamknąć tylko "Fire Ruby" zejdź schodami w dół wulkanu i skieruj się na południe. Po drodze będziesz musiał pokonać kilka Fire Drakes. Następnie skieruj się na wschód. Gdy zauważysz, że część ściany zapada się, pobiegij w stronę stalagmitów, użyj "Grappling Hook" i odeskutuj uratowanych do schodów. Gdy już będą bezpieczni, skieruj się ponownie na wschód, a później na północ.

Na północnym wschodzie znajdziesz umierającego Galinixa, z którym będziesz miał ostatnią

możliwość porozmawiania. Twoja dalsza droga prowadzić będzie na zachód przez wąski most. Po jego przekroczeniu zniszcz przy użyciu Fireball przeszkadzającego Ci templariusza, a później wszystkich pojawiających się przeciwników, najlepiej przy użyciu Fireball, lodowych strzał i innych zaklęć. Zniszczony most przekroczyć ponownie, używając "Grappling Hook", dzięki czemu znajdziesz się ostatecznie w kamiennym labiryncie.

Spróbuj przedostać się na drugą stronę. Następnie idź w kierunku centrum ogrodu. Uważaj! Tam będą Draxanie. Po zwycięskiej walce skieruj się na południe. Znajdź miejsce, w którym będziesz mógł przeskoczyć ogrodzenie. Znajdziesz się w okolicy, w której oprócz templariusza znajduje się wiele szkieletów. Niestety, templariuszowi udaje się zrobić ze szkieletów wojowników, które będziesz musiał wszystkie pokonać. Po ich zabiciu znajdziesz na podłodze poszukiwany "Fire Ruby". Gdy tylko go weźmiesz, pojawi się płyta, dzięki której w lawie i przyjemny sposób będziesz mógł opuścić okolice wulkanu.

Wróć do pieczęci i użyj na niej "Fire Ruby". Dzięki temu zapobiegiesz nieuchronnej katastrofie. Następnie użyj "Fire Ruby" na prawym wiszącym dywanie. Pamiętaj, gdzie to jest? W środkowej części świątyni. Dzięki temu szybko przeniesiesz się do Tyru.

Następnie musisz udać się w okolice tajemniczego jeziora. Niestety, Twój niezawodny dotąd środek transportu, dywan, zawiódł i musisz go naprawić. Zwiń go i udaj się z Tyru na południe. Musisz przedostać się do Oazy Jann, gdzie w północno-zachodnim namiocie spotkasz tkaczkę. Do naprawy potrzebować ona będzie jednak farbę, tak zwaną "worm dye" i trochę nitki z togi templariusza. Farbę możesz kupić u Notaku albo znaleźć w jednej ze skrzyń Allianz,





nitkę zaś znajdziesz na południe od oazy. Spotkasz tam samotnego templariusza. Możesz go zabić albo puścić wolno, przedtem jednak zabierz potrzebną Ci nitkę (opcja "Use"). Po przyniesieniu wszystkich materiałów będziesz musiał poczekać około dwóch dni, zanim tkaczka skończy swoją pracę. Następnie powiesz dywan na stojaku, z którego go zabrałeś.

Teraz możesz "uruchomić" dywan przy pomocy przedmiotów znalezionych w skrzyni Veiled. Dzięki temu bez przeszkód będziesz mógł się przenieść w okolice jeziora, w sam środek wioski zamieszanej przez olbrzymy. Po dotarciu na miejsce porozmawiaj z Kirilem. Dowiesz się od niego o dręczących olbrzymy problemach: pladze insektów, złym Beasthead Giants, jak również odrzucających Air Drakes oraz o tym, że te ostatnie wprowadziły dziecko Kirilsa. Pień drzewa w środku wioski służy jako połączenie z Tyrem. Z domu Veldy zabierz maszt, a z najwyższego budynku wioski płótno. Dwa leżące na wschód tunele będziesz mógł wykorzystać do opuszczenia wyspy.

Najpierw użyj położonego niżej. Dzięki niemu przedostaniesz się na inną wyspę. Również i tutaj farmerzy męczą się z nawiedzającą ich plagą insektów. Pomóż im, używając stojący niedaleko spray. Następnie cofnij się na poprzednią wyspę i użyj drugiego tunelu. Prowadzi on przez system przejść na jeszcze inną wyspę. Zabierz leżący ster. Po krótkiej wędrówce napotkasz Davina, od którego dostaniesz kilka cennych rad. Cofnij się z powrotem do systemu korytarzy i mniej więcej na środku skorzystaj z przejścia na północ. Tam spotkasz Beasthead Gianta, który poprosi Cię o małą przysługę. Polegać będzie ona na zlikwidowaniu Keiga i jego bandy.

Udaj się do łodzi i przy użyciu maszty, płótna i wcześniej znalezionego steru, popłynij na wyspę, gdzie zatrzymał się ze swoją bandą Keign. Zabij wszystkich złoczyńców i zabierz pozostawiony przez ich przywódcę klucz. Przy pomocy leżącego topora odetnij linę przywiązaną do drzewa. Dzięki niej będziesz mógł naprawić uszkodzony most. Znalezionym kluczem

otwórz klatkę i uwolnij uwięzionego w niej Alkolyta Drishę. Wysłuchaj, co wdzięczny Drisha ma do powiedzenia i tunelami przejdź na wyżynę.

Po dotarciu na miejsce odwiedź chatę, w której zamieszkuje Melantha. Dowiesz się od niej, że Air Drakes ukrywają w swoim gnieździe poszukiwaną przez Ciebie "Lyre of the Winds". Zanim się tam jednak wybierzesz, znajdź dla niej dwie części czarodziejskiego fletu. Pierwsza z nich leży gdzieś na zachodzie, druga natomiast w kierunku północno-zachodnim. Przy użyciu łomu odłam z chaty drewniany bal i użyj go w najwyższym miejscu wąwozu. Przejdź przez ten prowizoryczny most i maszeruj dalej, przełączając wszystkie przełączniki. Jeden z nich będziesz musiał naprawić przy użyciu leżącej niedaleko części. W ten sposób dotrzesz do pierwszej części magicznego fletu. Zanim ruszysz dalej, użyj czaru Energy Containment chroniącego Cię przed Elementami. Tak zaczarowanego członka Twojej drużyny wybierz na przewodnika. Dzięki temu nie powinien mieć większych kłopotów ani z wodą, ani z ogniem.

Wróć przez most i opuść ten nieprzyjazny teren północno-zachodnim przejściem. Podczas wędrówki napotkasz Mistrza Alkolytów. Idź cały czas na północ. Pamiętaj o przełączaniu wszystkich znalezionych przełączników! Niestety, czekać tam będą na Ciebie Air Elementals, które oczywiście będziesz musiał zniszczyć. Odsuń kamień przed jaskinią i wejdź do środka. Po wejściu skieruj swe kroki na południe, aż natrafisz na podest. Tutaj możesz połączyć obydwie części fletu. Następnie cofnij się do chaty Melanthi i zagraj na instrumencie. Dzięki temu nie będzie już więcej kłopotów z Air Drakes.

Po wykonaniu kolejnego zadania, udaj się na północny-zachód (teleport - kamienna płyta). Po dotarciu na miejsce wejdź na północną płytę. Zniknie bariera oddzielająca Cię od smoków. Wejdź do ich gniazda i zabij wszystkie. Po zwycięskiej walce uwolnij córkę Kirilsa. Dostaniesz od niej w podziękę tak zwany "Stalker Cloak", dzięki któremu ten z członków Twojej drużyny, który będzie ją miał, stanie się niewidzialny. Następnie



zabierz "Lyre of the Winds" i opuść gniazdo. W wiosce ze skóry smoków możesz kazać zrobić dla drużyny niszczące broje. Ostatecznie przy pomocy pnia wróć do Tyru.

Po powrocie Mattihias zdradzi Ci kolejne szczegóły. Dowiesz się od niego o niszczycielskich planach Lorda Wojownika, który przy pomocy "Um of Utatci" chce uwolnić potwora o niewyobrażalnej wręcz sile niszczenia - Tarrasque. Dlatego też aby zapobiec kataklizmowi, będziesz musiał raz na zawsze zamknąć urnę. Możesz to zrobić przy pomocy wszystkich czterech Artefaktów. Po otrzymaniu od Romili kilku ciekawych informacji nie możesz już dłużej czekać i musisz ruszyć na spotkanie Lorda Wojownika.

Wejście do jego krypty znajduje się w budynku na północ od Tyru i przypomina raczej niezły sejf. Aby go otworzyć, musisz użyć na nim po kolei wszystkich czterech Artefaktów. Zaraz po wejściu napotkasz templariusza, którego nie możesz zabić. Od ранego dowiesz się, że członek Alliancu imieniem Nnamdi uwięziony jest w położonym na północny wschód od wejścia do lochu. Oprócz tego powie Ci, jak dostać się do templariusza Jumaha - znajdziesz go w najbardziej oddalonej na południowy zachód niszy. Od niego dostaniesz również klucz, dzięki któremu przedostać się będziesz mógł do ogromnego pomieszczenia na północy.

Teraz spróbuj uwolnić uwięzionego Nnamda. Użyj do tego "Grapple Hook". Podczas poszukiwań w niektórych niszach oprócz potworów znajdziesz również skarby. Uważaj jednak na ukryte pułapki!

Następnie idź do niszy znajdującej się na południowym zachodzie, skąd przedostaniesz się do podziemi. Zniszcz Jumaha oraz jego straż, po czym przejdź do drugiej niszy, która prowadzi jeszcze piętro niżej. W położonych na zachód pomieszczeniach znajdziesz "Rod of Lighting", którego wkrótce będziesz bardzo potrzebował.

Tak wyekwipowany wróć na górę. Idąc na zachód, znajdziesz zakutego w łańcuchy templariusza Kovara. Pamiętaj, spotkałeś go już kiedyś. Od niego dowiesz się, że w pomieszczeniu na północ drzwi



otworzysz tylko przy pomocy "Rod of Lighting". Używając klucza, otwórz salę, po czym użyj "Rod of Lighting". Po krótkiej walce znajdziesz (na lewo) obok kilku książek również sarkofag. Zdjąć go z niego kurz i użyj go na Elementach. Dzięki temu otrzymasz cztery należące do poszczególnych Elementów rzeczy. Użyj ich na portalu. Tylko w ten sposób możesz przejść przez magiczną bramę do Temple of Cosmos.

Zaraz po wejściu natrafisz na Aravinde, od której dowiesz się kolejnych szczegółów na temat Lorda Wojownika oraz jak zabezpieczyć się "Um of Utatci" - trzeba umieścić w ręku każdej figury w środku świątyni odpowiadający jej Artefakt. W międzyczasie poprosi Cię również o przyniesienie skradzionego jej berła, najpierw jednak każ jej podleczyć rany wszystkich Twoich ludzi. W północnej części znajdziesz berło, które następnie użyj na czterech wejściach do świątyni. Zanim do niej wejdiesz, musisz zlikwidować wszystkich pilnujących ją strażników.

Po wejściu napotkasz ogromnego potwora - Tarrasque, wojownicze szkielety, Elementale, jak również samego Lorda Wojownika. Pokonanie ich nie będzie sprawą prostą. Podczas ostatecznej rozgrywki używaj czarów Haste, Stone Skin i Improved Invisibility. Jeżeli mogą Ci coś zaproponować, to "zainteresuj" się najpierw ogromną Tarrasqą, później Lordem Wojownikiem, a dopiero na końcu całą resztą. Jeżeli zwyciężysz, użyj Artefaktów na figurach stojących dookoła urny. Dzięki temu zostanie ona raz na zawsze zamknięta, a niebezpieczeństwo odsunięte.

LEO





Minał już szmat czasu, gdy grupa bohaterów uratowała Arkanii przed złowieszczym plemieniem orków, odnajdując potężny artefakt - Ostrze Przeznaczenia i wykorzystując go do unicestwienia orczego przywódcy. Thorwal, stolicę ludzkiego państwa, uratowano od zagłady. Niestety, orkowie znów zaczęli łupić przejeżdżających. Co gorsza, wrogie plemię zjednoczyło się. Arkania po raz wtóry stoi w obliczu klęski...

KILKA SŁÓW WSTĘPU

Uważny Czytelnik zapewne pamięta recenzję gry *Star Trail* autorstwa niejakiego Bossa (4/95). W niniejszym artykule chciałbym zająć się tą wspólną grą bliżej i ułatwić Ci opanowanie inwazji orków oraz odzyskanie dwóch potężnych artefaktów: Gwiezdnego Topora (*Star Trail*) i Jaszczurzego Kamienia (Salamander Stone). Ostrzegam z góry, iż artykuł ten nie jest rozwiązaniem gry, a ma jedynie ułatwić Ci nieco życie. Tak więc, przeniesimy się do krainy, którą rządzą potężna magia, zaś szczęk żelaza jest na porządku dziennym. Witaj w Arkanii!

KILKA UWAG

Jak się zabrać do gry? To jest dopiero pytanie! *Star Trail* jest całą masą powiązanych ze sobą wątków i jeżeli nie będziesz rozwiązywać ich po kolei, możesz w którymś momencie znaleźć się w sytuacji, kiedy to nie będziesz w stanie wypełnić zadania, gdyż potrzebne ku temu są, dajmy na to, przedmioty z zadania wcześniejszego, którego jeszcze nie wypełniłeś.

Doświadczenie zdobyte przez Ciebie w pierwszej części gry może zostać z powodzeniem wykorzystane w *Star Trail*, jako że interfejs obsługi w sumie jest bardzo podobny. Różnice oczywiście są, i to duże, jednakże przystoso-

wanie się do nich będzie dziecinie proste. Jeżeli magia była mocną stroną Twojej drużyny w *Blade of Destiny*, w *Star Trail* będzie podobnie, gdyż zaklęcia nie uległy zmianie. Miło mi jednak napisać, że gra zakłada znacznie więcej wariantów i sposobów wykorzystania zaklęć - nim w chwałę

szczy, możesz przyjąć moją propozycję: wojownik, elf, czarodziej (specjalizacja: magia wojenna), druid, złodziej i jeszcze jeden wojownik bądź też krasnolud. Warto też wiedzieć, że *Star Trail* jest znacznie bardziej "otwarty" na nowych bohaterów, "dodanych" do drużyny już w trakcie gry. Taki stan rze-



KILKA WSKAZÓWEK

Chciałbym teraz przedstawić sposoby rozwiązywania niektórych sytuacji i problemów, z którymi miałem okazję zetknąć się w czasie gry w *Star Trail*, a także kilka faktów, o których nie wspominałem w artykułach dotyczących *Blade of Destiny*.

Pewne problemy w *Star Trail* może sprawiać obłożone przez orków miasto Lowangen, do którego to należy donieść legendarny Jaszczurczy Kamień (Salamander Stone). Czy potrafisz dostać się do miasta bez zarekwirowania przez orków Twojego mienia? Kombinatorzy mogą zwrócić uwagę na fakt, że orkowie boją się przedmiotów magicznych i nie odbierają ich bohaterom. A może człowiek spotkany w drodze do obłożonego miasta jest w stanie pomóc? Ja, przyznam się szczerze, poszedłem na łatwiznę i wtargnąłem do miasta goły i wesoły. Naturalnie, byłem przy kasie (ach, czegoż to nie zrobi ten *Games Wizard*). Problem tkwił tylko w jednym - jak wydostać się z miasta? Na szczęście, poznałem człowieka, który w zamian za pewne usługi (wykradzenie pamiętki z budynku miejskiego, które to na marginesie proponuję przeprowadzić nocą, w innym przypadku czeka Twą drużynę bitwa z oddziałem straży miejskiej), skierował mnie do odpowiednich ludzi i po niemałych kłopotach udało mi się z tego bagna wydostać. Cóż z tego, skoro bez dwóch członków drużyny, którzy zostali wzięci jako zakładnicy, do czasu kiedy przyprowadzę człowieka, który skierował się najprawdopodobniej w stronę bagien (coż, zależało mu na czasie, nie na własnym życiu).

Bagna są opanowane przez zombie i potwory zwane swamp rantzies - wredne i agresywne bestie występujące przeważnie w szóstkach. W północnej części bagien moja drużyna natrafiła na wios-

Star Trail

Producent: Sir Tech

i bogactwie ukończysz *Star Trail*, zapewne skorzystasz z większości czarów. A tak na marginesie: PRZYPOMINAM, ABYŚ GRAŁ NA ZAAWANSOWANYM STOPNIU TRUDNOŚCI.

Sposób doboru drużyny również nie uległ znacząco zmianie. "Skonfiguruj" sobie drużynę, korzystając z własnego doświadczenia. Jeżeli zaś wkraczasz w magiczny świat Arkanii po raz pierw-

czy ma miejsce z uwagi na możliwość tworzenia nowego herosa w każdej ze świątyń. Dzięki temu można tworzyć "bohaterów tymczasowych", którzy będą potrzebni do wykonania jednego tylko zadania (np. drużyna przeżywa kłopoty finansowe i poszukuje miłej prezencji panienki o bardzo zwinnych rączkach bądź też druida, który byłby niezastąpiony w zbieraniu rzadkich okazów roślin).





kę jaszczurołudzi, których przywódca obiecał mi pomóc, pod warunkiem, że najpierw ja wraz z kolegami pomożemy najpierw jemu i zabijemy dużego potwora, który od czasu do czasu pożera jaja łuskowatych. Odnaleźliśmy potwora i zabiliśmy. Po wielu perypetiach trafiliśmy do starszej kobiety (wiedźmy), która obiecała mi pomóc w poszukiwaniach człowieka, który ponoć kręcił się tutaj ostatnimi czasy, jednakże pod warunkiem (znowu!), że pokonam czarodzieja mieszkającego na wysepce, w wieży. Czarodziej okazał się twardzielem i przywołał żywioł ognia "jako asystenta" - jak ujął. Coż, trzeba było demona przekonać, by przeszedł na naszą stronę. Podszedłem więc do sprawy racjonalnie: słowa LOVE, CARING i HELP załatwiły sprawę i z wielkiego jeszcze przed chwilą maga pozostała garstka popiołu. Życie jest piękne, nieprawdaż? Zabrałem wszystko, co tylko można było i ruszyłem z powrotem do wiedźmy. A ta jak się na mnie nie rzuci! Napadła na mnie ni z tego, ni z owego. No cóż: "Life is brutal and full of zasadzkas" - to sprawdza się w każdym momencie mego życia, nawet w trakcie grania. Zniszczyłem wiedźmę i drużyna ruszyła dalej.

Dobrze byłoby wiedzieć, gdzie można znaleźć owego nieudacznika, który idąc na bagna zdecydował się na pewne samobójstwo. No cóż, podpowiem tylko tyle, że można go odnaleźć nie pod postacią człowieka (niezmiennie przyda się zabrany od upieczonego czarownika papirus z czarem zmieniania postaci). Acha i jeszcze jedno w kwestii bagien: tylko głupiec zatrzyma się tam na noc i pije znaną tam wodę.

Kolejnym interesującym miejscem jest miasto Tiefhusen, gdzie można spotkać niezwykle interesującą postać, która zaprowadzi Twoją drużynę do świątyni Phexa i zamknie ją tam, skazując na pastwę losu. Udało mi się zabrać w owej świątyni stosunkowo daleko, wybić w pień wszystkie potwory, jednakże nie potrafię sobie poradzić z dwoma sekretnymi drzwiami, które wiem, że są, ale nie wiem jak je otworzyć. Nie znam również odpowiedzi na pytanie: "When is the Light of Phex alone?" (Kiedy światło Phexa jest osamotnione?). A tak na marginesie, lepiej nie kuś się na tarczę i helm Phexa, gdyż w przeciwnym razie ukaże się duch, który uniemożliwi Ci wyjście z komnaty (teoretycznie możesz się go pozbyć, praktycznie jednak nie je-

steś w stanie rzucić zaklęcia Banish Spirits).

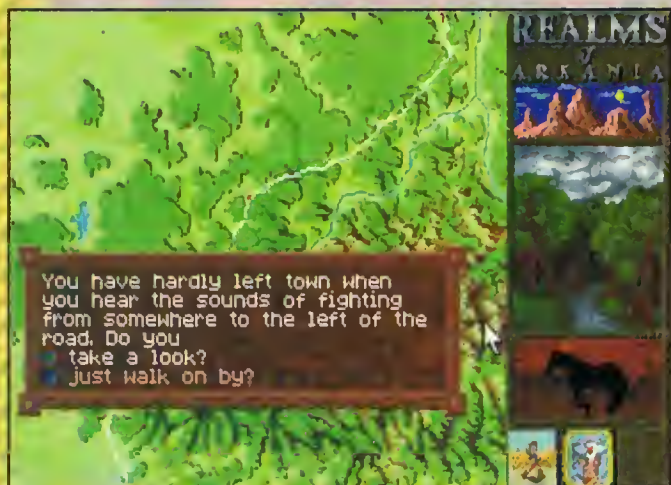
KILKA WNIOSEKÓW

Dość gruntownie zmieniona została w stosunku do pierwszej części walka w **Star Trail**. Największą różnicą jest fakt, iż masz znacznie większe możliwości doboru celów w strzelaniu oraz rzucaniu zaklęć (możliwe musi być jedynie poprowadzenie linii prostej pomiędzy strzelającym/rzucającym czar, a jego celem). Zdecydowanie uatrakcyjniła to broń strzelecką oraz zaklęcia ofensywne (Fulminictus i Ignifaxus). Drugą sprawą jest znacznie zwiększone prawdopodobieństwo trafienia wroga za pomocą broni białej. Uważam to za rzecz pozytywną, jako że walka wręcz w pierwszej części gry była tylko koniecznym uzupełnieniem walki strzeleckiej i magicznej. Istotny jest też fakt zdecydowanego "uinteligentnienia" walczących bohaterów w przypadku wyboru kierowania drużyny (lub pojedynczego bohatera - kolejna nowość) przez komputer. Jeśli chodzi o bohaterów kierowanych przez komputer, wprowadzono następną ciekawą funkcję. Możesz mianowicie rozegrać walkę błyskawiczną. Umożliwia to łatwe i szybkie rozgromienie przeciwników w przypadku dysponowania przewagą z Twojej strony. Po wiem więcej: czasami, używając opcji bitwy błyskawicznej, można pokonać wroga, z którym byłyby ogromne trudności (lub w ogóle nie byłoby możliwe zwycięstwo) w przypadku walki konwencjonalnej. Pamiętam doskonale sytuację, kiedy to dysponowałem dwoma ciężko rannymi wojownikami oraz jednym magiem na skraju wyczerpania mocy astralnych i przyszło mi walczyć z pięcioma golemami (około 100 punktów życia!). I co? Wybrałem opcję walki błyskawicznej, by jak najszybciej zakończyć tę grę i... zwyciężyłem, nie ponosząc więk-



szych strat! Interesujące, nieprawdaż?

W czasie walki, jak wiadomo, bohaterowie odnoszą rany. Zdarza się to częściej niż w **Blade of Destiny**, gdyż, o czym już wspomniałem wcześniej, znacznie podwyższono zarówno szansę trafienia przeciwnika, jak i szansę trafienia Twojego bohatera przez wrogów. Jak już wspomniałem, rany będą nieodłącznym towarzyszem doświadczeń Twoich bohaterów. Na szczęście, możesz próbować je leczyć - masz całkiem sporo sposobów. Przede wszystkim, stosuj odpoczynek. Za każdą noc snu postać otrzymuje pewną (losową) liczbę punktów życia. Przypilnuj jednak, aby bohaterowie bardziej ranni nie byli obciążeni dodatkowymi czynnościami w nocy, takimi jak wyprawa na polowanie, w poszukiwaniu wody lub ziół itd. Prócz tego w czasie każdej doby możesz próbować wyleczyć rany przy pomocy umiejętności innego bohatera. Uważaj jednak! Po niepowodzeniu możesz znaleźć się albo w punkcie wyjścia (próba leczenia ani nie pomogła, ani nie zaszkodziła) albo "z ręką w nocniku" (chory ucierpiał w trakcie leczenia i odniósł obrażenia, bądź też, co znacznie bardziej niebezpieczne, rana została zainfekowana). Możliwe, że się mylę, ale wydaje mi się, że wielkość umiejętności leczenia ran (treat wounds) nie ma wpływu na szansę powodzenia zabiegu. Ma jednak istotny wpływ na ilość przywróconych punktów życia w przypadku powodzenia przedsięwzięcia (tzn. krasnolud z treat wounds





o wartości 4 po udanym zabiegu ZAWSZE przywraca 4 punkty życia). Wniosek z tego jeden: warto "inwestować" punkty w umiejętność opatrywania ran. Nie jest to oczywiście jedyny sposób kurowania członków drużyny. Możesz skorzystać z magii leczniczej, magicznych eliksirów bądź też ziół (np. whirlweed).

W *Star Trail* znacznie szerzej potraktowano zagadnienie chorób. Przede wszystkim dotyczą one bohaterów o wiele częściej niż w "jedynce" (a nie np. tylko po zainfekowaniu rany czy ukąszeniu szczeniaka). Choroby nabawić się można przez noszenie niewłaściwego ubrania w niewłaściwą pogodę, z przemęczenia, poprzez zatrutę jedzenie lub picie, lecz również przez zainfekowanie ran w trakcie niefachowej próby leczenia. Leczyć się można, podobnie jak w *Blade of Destiny*, u medyka lub poprzez wykorzystanie własnych umiejętności. Znacznie częściej będziesz zdany na swoje własne siły, gdyż pośród gęstych puszczy czy stromych górskich krawędzi trudno znaleźć wykwalifikowanego medyka. Główną rolę w leczeniu schorzeń odgrywają zioła. Na pytanie: jakie zioła stosować w przypadku jakich chorób, dowiesz się rozmawiając z medykami (zagadnienia herbs i disease).

Śmierć, jak wiadomo, w pewnym momencie spowije wszystko i wszystkich. Musisz się niestety liczyć i z alternatywą, że któryś z Twoich bohaterów zginie. Nie poddawaj się wówczas i nie wycytuj ostatniego save'u, lecz zachowuj się jak na gracza przystało:

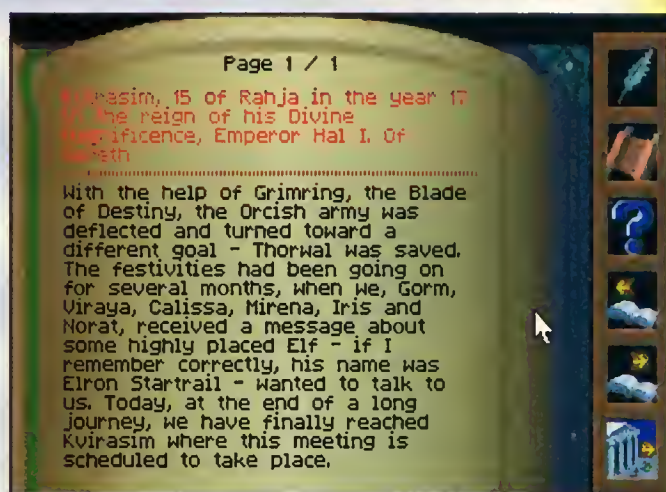
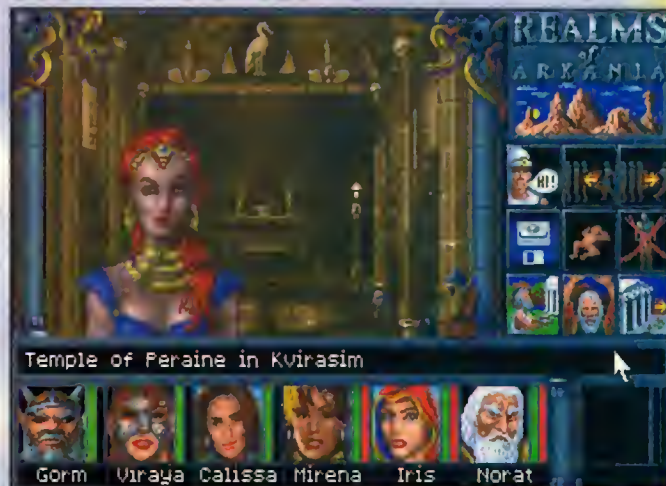
idź do najbliższej świątyni, złóż DUUUŻY datek pieniężny i... módl się, aby dany bóg przywrócił życie Twojemu herosowi. Jeżeli zabraknie Ci pieniędzy, wówczas możesz sprawić zmarłemu godny pochówek (let go character) i na jego miejsce zwerbować nową postać (create a new character). Opcję save proponuję traktować nie jako "nieustającą szansę", lecz raczej możliwość zrobienia sobie przerwy w graniu w *Star Trail* na korzyść np. *X-Wing*a.

Teraz rzecz jeżeli nie najważniejsza, to przynajmniej bardzo ważna, a mianowicie doświadczenie. Element ten nie uległ zasadniczej zmianie w stosunku do *Blade of Destiny*, dodano jednakże opcję automatycznego przydziału całej puli punktów przez komputer, co znajdzie zapewne uznanie w oczach początkujących, bądź palących się do gry graczy. Generalnie nie polecam tego rozwiązania, jako że człowiek w takich sytuacjach zawsze radził sobie lepiej.

Jeżeli chcesz zająć w grze dalej, wówczas koniecznie musisz robić notatki. Nie musisz używać papieru! W *Star Trail* istnieje możliwość sporządzania notatek komputerowych, które nad tradycyjnymi mają tę przewagę, że zawsze są pod ręką. Możesz również z łatwością kopiować interesujące Cię części dialogów do swojego notatnika (na ekranie rozmowy znajduje się odpowiednia ikonka).

KILKA SPRAW TECHNICZNYCH (I NIE TYLKO)

Star Trail testowałem na 386 DX 40 MHz i na Pentium 75 MHz. W obu przypadkach gra działa bez zarzutu, nie zawieszała się. Szybkość działania jest proporcjonalna do osiągnięć procesora (w przypadku Pentium czas oczekiwania od świtu do zmierzchu zaprawdę mi się nie dłużył). Do gry można "prze-



myć" postacie z pierwszej części gry (*Blade of Destiny*) pod warunkiem ukończenia tej ostatniej.

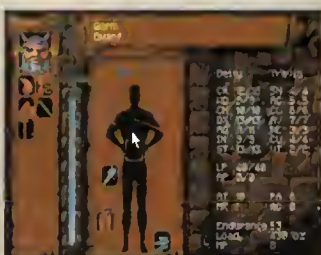
A teraz smakowity kąsek dla tych, którzy "chcieliby, ale nie mogą". Jeżeli uważasz się za prawdziwego gracza, wówczas omiń ten paragraf - w przeciwnym razie stracisz chęć i motywację do gry w *Star Trail*. Otóż bez większych problemów można skorzystać z programu *Games Wizard* w celu zrobienia bohaterów nieśmiertelnymi (nieograniczona ilość punktów życia, astralnych, obciążenie grubo poniżej zera, whirlweed - ziółko leczące w nieskończonej ilości porcji itd.). Jeżeli pragniesz mieć dużo forsy (nieczystymi metodami, rzecz jasna), wówczas lepiej po prostu ciągle sprzedawać jakieś drogie ziołko, których to masz (pod warunkiem używania *Game Wizard*a) nieograniczoną ilość. Nic więc nie stoi na przeszkodzie, aby nieco wypaczyć przeznaczenie i stworzyć bohaterów, których nie ma się ni żelazo, ni ogień, ni magia. Grzebiąc w katalogu DATA gry *Star Trail*, możesz odnaleźć bez większego problemu plik, w którym zawarta jest twia część wszystkich dialogów i tekstów w całej grze. Odczytać to możesz nawet za pomocą Norton'a. A nóż dowiesz się

czegoś ciekawego?! Pamiętaj jednak, aby niczego nie zmieniać, gdyż może to wywołać skutki przeciwne do zaplanowanych.

KILKA SŁÓW NA KONIEC

Czas już się pożegnać. Wierzę, że powyższe uwagi i wskazówki chociaż trochę ułatwiły Ci zmagania z reweleacyjnym i jednym z najlepszych reprezentantów RPG - *Star Trail*. Mam również głęboką nadzieję, że zainspirowany tym tekstem, rzucisz się w wir walki i ukończysz grę, przesyłając nam jej rozwiązanie. A wówczas - chwała przed Tobą...

Szymon Grabowski





Knights of Xentar rozwiązanie

Producent: Megatech

Oto pełne rozwiązanie do gry **Knights of Xentar**, zanim jednak przejdę do meritum, chciałbym dać kilka porad, do których trzeba się stosować bez względu na sytuację:

1. Zawsze przeszukuj dzbany, czy to w mieście, czy w podziemiach. Próba podania, co się w nich kryje, nie ma większego sensu, jednak mogą zapewnić, iż znajdziesz w nich mnóstwo pieniędzy i przydatnych przedmiotów.

mysłu ruszyłem na pomoc, uzbrojony w Sokoli Miecz i Zbroję Genji. Poszukiwania rozpocząłem od małej wioski na północy, Squallor Hollow. Pech chciał, że od razu po wejściu na jej teren zostałem napadnięty przez miejscowych zbirów. Pomimo zaciętej obrony zostałem pokonany. Kiedy odzyskałem przytomność, pochylił się nade mną jakiś starzec. Nawiązałem rozmowę. Okazało się, że

ców. Wobec bezsilności miejscowej ludności, sam zaoferowałem zlikwidowanie bandy. Ustaliliśmy, że w nagrodę otrzymam 200 suwerenów. Na razie, jako zaliczkę dostałem skórzany kaftan i nóż.

Bez wahania ruszyłem do Mt. Litmus. W drodze spotkałem kilka potworów, które jednak nie były godnymi przeciwnikami. Dotarłem wreszcie do celu i wszedłem do podziemi. Po krótkim kluczeniu nieskomplikowanym korytarzem dotarłem do samego serca lochów. Tak jak sądziłem, herszt czekał przygotowany na moje przybycie. Już chciałem dać mu nauczkę, gdy nagle zmienił się w demona. Zrozumiałem, że wpadłem w pułapkę. On jednak nie chciał mnie zabić. Zaczął mówić coś o moim przeznaczeniu, o klejnotach Adrianny i o matce. Później teleportował mnie na zewnątrz.

Wróciłem do wioski i udałem się do Don Frumpa po zapłatę. Jak powiadomił mnie strażnik, go-

łem przecież za słaby, by walczyć. W rezultacie zobaczyłem tylko blysk, a później umierającego potwora. Usłyszałem kobiecy głos. Zrozumiałem, że ktoś bardzo pojętny uratował mi życie. Kobieta kazała mi znaleźć skradzione klejnoty. W moich poszukiwaniach miał mi pomóc stary przyjaciel, Rolf. Gdy głos umilkł, w piwnicy zauważyłem prawdziwego gospodarza, oraz Monę i jej ojca. Okazało się, że zostali tu uwięzieni przez demony. Byli mi bardzo wdzięczni. Mimo tego nie posunąłem się za bardzo w poszukiwaniach. Dalej nie miałem porządnej broni ani pieniędzy.

Po zwiedzeniu Nameless Village udałem się na zachód, do Dreadsdenu. Przy bramie wejściowej do miasta nieoczekiwanie wpadłem na czarnego rycerza. Zamieniliśmy tylko kilka słów, jednak miałem przeczuć, że jeszcze się spotkamy. Zajrzałem do wszystkich domostw. W jednym z nich pewien



2. Rozmawiaj z każdą napotkaną osobą. Nigdy nie wiadomo, czego się od niej dowiesz. To samo dotyczy odwiedzania miejsc.

3. Rozwiązanie ma charakter ciągły, jednak wykonanie niektórych zadań wymaga zatrzymania się w miejscu i poćwiczenia walki z potworami w celu zwiększenia poziomu doświadczenia i wytrzymałości.

4. Nie używaj speed drink, stamina drink i power drink. Wszystkie znalezione egzemplarze zachowaj na ostatnią walkę.

A teraz - zaczynamy:

"Nazywam się Desmond i jestem rycerzem Xentaru. Od kiedy się urodziłem, nigdzie nie mogę zagrać miejsca. Dlatego też tułam się po świecie bez celu w poszukiwaniu przygód. Tak przynajmniej było do niedawna.

Wszystko zaczęło się od porwania mojej przyjaciółki Luny przez tajemnicze istoty. Bez na-

zostałem dotkliwie pobity i ograbiony z wszelkiego dobytku, w tym ubrania.

Larousse, bo tak nazywał się mój dobroczyńca, poradził mi udać się do Don Frumpa, naczelnika wioski, postanowiłem jednak najpierw zwiedzić osadę. Gdy przechodziłem koło karczmy, dobiegły mnie rozpaczliwe krzyki. Nie zwlekając, ruszyłem do akcji. W środku zastałem moich znajomych rabusiów napastujących córkę karczmarza. Po krótkiej wymianie ciosów zbroje ulotniły się, nie oddając mi jednak odzieży. Odbylem za to pogawędkę z uratowaną dziewczyną, Moną. Od jej ojca otrzymałem w nagrodę 50 suwerenów. Nie było to wiele, ale na początek wystarczyło.

Nieco podbudowany pobieglem do rezydencji Don Frumpa. Spotkałem go na piętrze. Bogaty gospodarz wyjaśnił mi przyczyny zagrożenia ze strony złoczyń-



spodarcz wyjechał do swojej rezydencji na północy. Bez zwołki ruszyłem jego tropem. Niestety, na mojej drodze stanęły strażnice brońjące przejścia przez górską przełęcz. Gdy już straciłem nadzieję na rozwiązanie problemu, pojawił się Larousse. Ofiarował mi medal, który, pocałowany, dawał na chwilę ogromną szybkość poruszania się. Bez wahania postąpiłem według zaleceń starca. Wtedy stało się ze mną coś dziwnego. Udało mi się przejść przez przełęcz, lecz czułem się bardzo słaby. Pomyślałem, że to chwilowe i poszedłem do Nameless Village, leżącej na północy. Tam też spotkałem Don Frumpa w jego rezydencji.

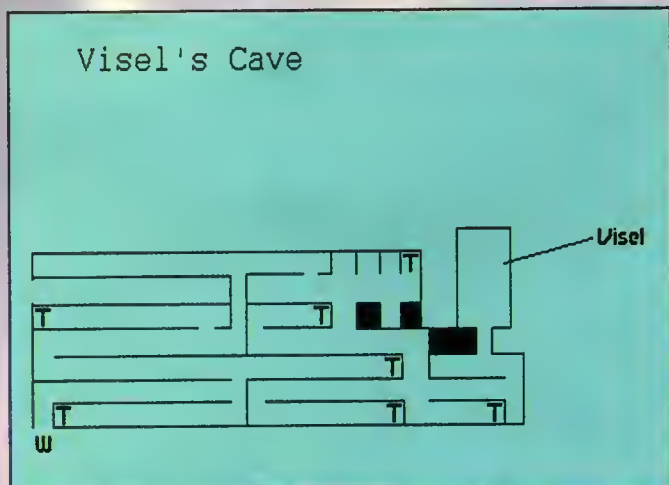
Don Frump kazał mi iść za sobą i zniknął w piwnicy pod budynkiem. Szedłem za nim jakiś czas, aż wreszcie dotarliśmy na sam dół. Wtedy gospodarz ukazał mi swoje prawdziwe oblicze. Był to demon Byrt. Sądziłem, że wybiła moja ostatnia godzina. By-

człowiek szukał swojego Flammo Pocket Warner. Przeszukałem jego mieszkanie i okazało się, że pożądany przedmiot znajdował się w dzbanie. Właściciel, gdy mu go oddałem, ze szczęścia nagrodził mnie 100 suwerenami. Wstąpiłem też zobaczyć legendarną studnię życzeń. Przy jej murze znalazłem 1 suwerena. Przy okazji odkryłem także, iż z tego miejsca można brać pieniądze bez ograniczeń, więc co cierpliwi na pewno doszli już do znacznej fortuny.

Ponieważ nie było tu już nic do roboty, wyruszyłem na poszukiwanie nowych miejsc i potworów do zabicia. Wędrując, dotarłem do Klara's Place. Okazało się, że trafiłem w samą porę, by uratować Klarę przed okrutnym i złym wilkiem. Chociaż nie spotkałem dotąd tak silnego przeciwnika, wkrótce zabiłem bestię. Wdzięczna za ocalenie dziewczyna wyjawiała mi, że pilnuje domu pod nieobecność babci, która poszła do Dreadsdenu po zakupy. Od tej

chwili mogłem spać w tym miłym domku - i to za darmo!

Szedłem dalej na południe, wzdłuż łańcucha górskiego. Dotarłem do Priscilla's Place. Tutaj z kolci musiałem walczyć z krasnoludami, które napadły na gospodynię. Gdy zabiłem już wszystkie (a było ich siedem), dowiedziałem się od Priscilli, że wszystkiemu winny jest czarownik Visel, który sympatyczne i przyjazne istoty zamienił w złośliwe paszudy. Chciałem od razu udać się do sprawcy zamieszania i pomóc mu zejść z tego świata, jednak nie mogłem tego zrobić bez Mystic Marble, która zniwelowałaby pole chroniące wejście do jego pieczary. Tę mogłem otrzymać tylko w Dreadsden. Wróciłem więc tam, nie wszedłem jednak do środka, tylko przeszedłem przy palisadzie do górnego, lewego rogu osady. Tam znajdowała się chatka starego mędrca, Hermitta. Ten przyjął mnie bardzo przyjaźnie.



Okazało się, że jemu również ukazała się kobieta i uprzedziła o moim nadejściu. Bez zwłoki dał mi Mystic Marble i 200 suwerenów.

Śmiało ruszyłem do Visel's Cave. Magiczny przedmiot bez trudu poradził sobie z barierą. Spenetrowałem całe podziemia, znajdując trochę kosztowności i zabijając całe chmary wrogów. W końcu doszedłem do gniazda Zła i zabiłem czarownika. Wyszedłem następnie z podziemi i wróciłem do Priscilla's Place. W nagrodę za swoje trudy otrzymałem Magic Mirror.

Ruszyłem dalej. Po forsownym marszu dotarłem do Coventry, niewielkiego miasta. Wszyscy mieszkańcy byli zastraszeni przez potwora o imieniu Tym. W barze na piętrze spotkałem po raz drugi czarnego rycerza. Powiedział mi, że nazywa się Arstein i także usiłował pokonać bestię, lecz tylko człowiek z Magic Mirror może tego dokonać.

"To coś dla mnie!" - pomyślałem i popędziłem do jaskini po-

twora. Istotnie, był tam. Zlikwidowałem go bez problemu, właśnie za sprawą artefaktu. Wszedłem do podziemi, których pilnował. W kącie siedziała wystraszona Maria, moja dawna przyjaciółka. Dowiedziałem się od niej, że Rolf nadal przebywa w naszym rodzinnym mieście Phoenix. Udałem się tam jak najszybciej.

Na miejscu odwiedziłem cmentarz i katakumby. Znalazłem tam brązowy pancerz i gustowny kapelusz na głowę (sprawdź nagrobki!). Trafiłem do Rolfa. Wykazał ogromne zainteresowanie moją wyprawą i postanowił się do mnie przyłączyć, potrzebował jednak czasu na spakowanie dobytku. Udałem się zatem do świątyni, gdzie ponownie porozmawiałem z Marią. Przeszedłem kilka klatek schodowych, by trafić do pomieszczenia, w którym stały trzy skrzynie. Tylko otwarte w odpowiedniej kolejności odsłaniały swoją tajemnicę. Co to dla mnie, nie takie rze-

zdradził nam, ile jego wnuczka, Daphne, ma lat. Nie zrozumieliśmy go od razu, lecz gdy podeszliśmy do trzech dziewczyn, wszystko stało się jasne. Chodziło o zabawę w odgadywanie, ile Daphne liczy sobie wiosen. Po tej jakże rozwijającej rozrywce ruszyliśmy natychmiast do Squallor Hollow.

Wkrótce na naszej drodze stanął okazały glaz, jednak Rolf powiedział, że to nie problem i oczywiście go podniósł. Gdy wkroczyliśmy do wioski, powitała nas nienaturalna cisza. Nie było tam nikogo, oprócz Laroussa, który wyjaśnił, że znikąd przyszła mgła i wchłonęła wszystkich mieszkańców. Starzec powiedział, że musimy iść do Castle of Kalist po mój miecz. Dostaliśmy od niego Magical Twig.

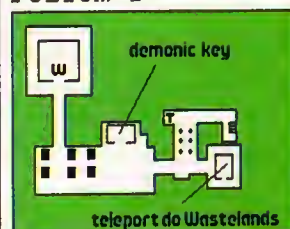
Poszliśmy do Carnegie Corners, po drodze wpadając do wszyst-

werenów. Poszliśmy do Carnegie Corners Cemetery. Były to rozległe podziemia, które jednak dość szybko spenetrowaliśmy. Znaleźliśmy tam Sexy Drawing. Doszliśmy do pewnego miejsca, przy którym stał już inny poszukiwacz. Chcieliśmy iść dalej, gdy nagle zostaliśmy teleportowani na zewnątrz. W Carnegie Corners dziadek za Sexy Drawing dał nam Transsexual Nuts, które z kolei miały pomóc w przejściu do Arcadii. Natychmiast też się tam udaliśmy.

Bariera chroniąca miasto kobiet przed wejściem osób niepowołanych nie oparła się naszemu przedmiotowi. W mieście, jako jedyni mężczyźni, wzbudziliśmy niemałą sensację. Poszliśmy zobaczyć się z wodną boginią Aquariną i zamienioną w orka dziewczyną, Lulu. Zebraliśmy tam również skarby. Poszliśmy następ-

Castle of Kalist

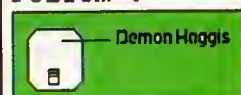
Poziom 1



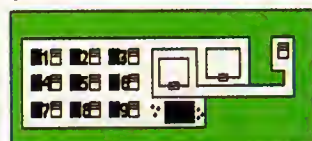
Poziom 2



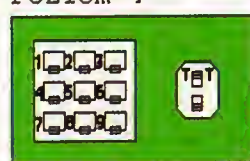
Poziom 6



Poziom 3



Poziom 4



Poziom 5



kich odwiedzonych osiedli. Tutaj dowiedzieliśmy się o arenie, na której walczą tylko najodważniejsi śmialkowie. Postanowiliśmy spróbować swoich sił i zapisaliśmy się, płacąc 1000 su-

nerenów. Poszliśmy do Carnegie Corners Cemetery. Były to rozległe podziemia, które jednak dość szybko spenetrowaliśmy. Znaleźliśmy tam Sexy Drawing. Doszliśmy do pewnego miejsca, przy którym stał już inny poszukiwacz. Chcieliśmy iść dalej, gdy nagle zostaliśmy teleportowani na zewnątrz. W Carnegie Corners dziadek za Sexy Drawing dał nam Transsexual Nuts, które z kolei miały pomóc w przejściu do Arcadii. Natychmiast też się tam udaliśmy.





po Virgin Medal - kartę wstępu do Castle of Kalist.

Wróciliśmy do Carnage Corners, aby wpisać Lunę na listę uczestników turnieju. Kosztowało nas to 500 suwerenów. Potem ruszyliśmy z powrotem do Carnage Corners Cemetery. Odnaleźliśmy miejsce, skąd ostatnio zostaliśmy teleportowani. O dziwo, Luna nie wyczuła w pobliżu żadnej mocy magicznej. Postąpiliśmy kilka kroków i... nic się nie stało. Ruszyliśmy dalej. Chwilę później natrafiliśmy na demony, które wytwarzały (!) demony w labiryncie. Po uporaniu się z nimi nabiliśmy parę guzów ich przywódcy. Okazało się, że to one wprowadziły ludzi ze Squalor Hollow. Po ich pokonaniu pojawili się oni wszyscy; pełni wdzięczności wyruszyli w drogę powrotną do domu. Znaleźliśmy także klucz do Castle of Kalist. Wróciliśmy na powierzchnię, nie niepokojeni już przez potwory.

Udaliśmy się następnie do Carnage Corners po nagrodę. Od organizatora turnieju otrzymaliśmy 5000 suwerenów. Teraz poszliśmy do Mellions (można tu kupić zbro-



ję za 30000 suwerenów). W mieście mieszkało dwóch konkurujących ze sobą starszyszek. Każdy z nich znał wskazówkę dotyczącą zamku Kalist, nie wiedzieliśmy jednak, która jest prawdziwa. Moja intuicja nakazała mi iść do Marciego po radę. Jak się później okazało, słusznie. Ruszyliśmy do Castle of Kalist. Po przejściu pierwszych poziomów natrafiliśmy na dziewięć klatek schodowych. Zeszliśmy na dół tą oznaczoną numerem 3 (patrz mapa), później na górę klatką nr 7, a następnie znowu na dół nr 8. To pozwoliło nam przejść do dalszej części labiryntu, jednak podczas tej operacji gdzieś zniknęła Luna. Pełni obaw ruszyliśmy dalej. Wkrótce dotarliśmy na najniższy poziom i tam znaleźliśmy Lunę. Ta, zobaczywszy nas, zamieniła się w demona i usiłowała nas zabić. Po uporaniu się z nią, uwolnił się prawdziwą Lunę. Próbowaliśmy wrócić, lecz okazało się to niemożliwe. Na szczęście zdobyliśmy Demoniac Key i z jego pomocą otworzyliśmy drzwi do komnaty z teleportem. Z wahaniem wkroczyliśmy w jego obszar...

Carnage Corners Cemetery Poziom 1



Znaleźliśmy się w innym miejscu krainy Xentar. Szybko pokonałszy ślimak złożony z łańcuchów górskich i weszliśmy do wsi Moronvia, która według tutejszych posiadała niezwykle cenny skarb. Niestety, strażnik strzegący wejścia do podziemnego poziomu nie chciał nas wpuścić. Był za to bardzo głodny. Nie mieliśmy tu na razie czego szukać, więc poszliśmy dalej.

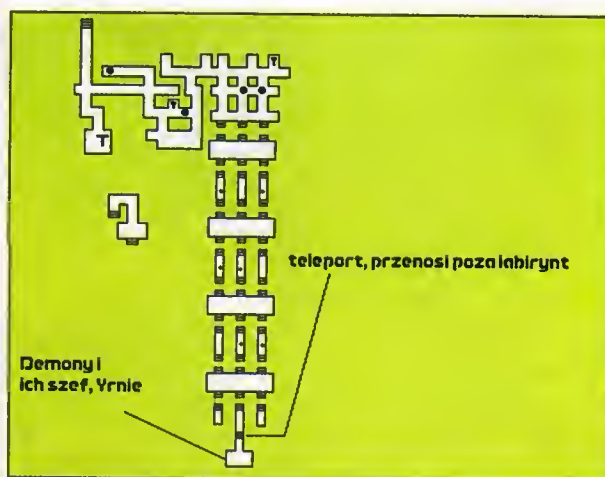
Dostaliśmy się do wioski kotów, Feline Farms. Były one w niezłych tarapatkach, gdyż złe psy z Cave of Doggies zabrały im całe jedzenie. Postanowiliśmy im pomóc. Do pieczary psów trafiliśmy bez trudu. Po krótkiej wędrówce dotarliśmy do psiego szefa i poszatkowaliśmy go na strzępy. Zabraliśmy zrabowane jedzenie i wróciliśmy do kociej wioski. W nagrodę za wysiłek otrzymaliśmy jednego tuńczyka.

Ze zdobyczą wróciliśmy do Moronvii i daliśmy rybę głodnemu strażnikowi, który ją natych-

miast zjadł. Nie wiedział, że tuńczyki działają na ludzi usypiająco. Aby nie przeszkadzać mu w zaśnięciu, wyszliśmy na równiny po walczyć z wrogiem "dla sportu". Po chwili wróciliśmy i bez przeszkód dostaliśmy się pod ziemię. Tam odbyliśmy rozmowę z naczelnikiem wioski, który jednak nie chciał nam dać Pearl of Sorrow. Przeznaczył ją na posag dla swojej wnuczki, która wyjdzie za mąż za młodego boga ze świątyni Xentar.

Poszliśmy do Village of the Fairies. Leśne duszki, które strzegły klucza do świątyni, nie darzyły nas zbyt dużym zaufaniem i nie chciały słyszeć o wydaniu go w nasze ręce. Następnie udaliśmy się do wioski Tristrap. Tam dowiedzieliśmy się o napaści demonów na wioskę duszków. Pobiegliśmy tam czym prędzej. Zastaliśmy tylko zgłuszcza. Mieliśmy nadzieję, że zdążymy na czas do Moronvii. Niestety, i teraz się spóźniliśmy.

Carnage Corners Cemetery Poziom 2



Została tylko Alicja, wnuczka naczelnika. Po dłuższej dyskusji wydała nam Pearl of Sorrow.

Skierowaliśmy się do Temple of Xentar. Drzwi do niej były już otwarte, co nie wróżyło nic dobrego. U wrót dostrzeżliśmy Arsteina. Był nieprzytomny, lecz wkrótce doszedł do siebie. Nie zdołał pokonać potworów, nie pozostało mu więc nic innego, jak wrócić do wioski. My ruszyliśmy dalej.

Po pokonaniu kilku prostych poziomów trafiliśmy do... nieba. Tam byłem witany jak stary znajomy, co mnie zdziwiło. Weszliśmy do niebiańskiego dworu. Tam powitała nas Althea, która okazała się moją matką. Wysłuchaliśmy w skupieniu długiej historii wojny Dobra ze Złem. Ja, jako boski syn, miałem teraz stoczyć walkę z potomkiem naczelnego demona, Deimosa. Zostaliśmy teleportowani na arenę. Ostatnia wal-

Legenda:



ka należała tylko do mnie. Zagłębiłem się samotnie w ciemne czeluście..."

To już właściwie wszystko, co trzeba zrobić, aby ukończyć grę. Pozostała Ci już tylko walka z samym Deimosem (naprawdę trudna), po której zobaczysz długie zakończenie. Prawda, że warto było?

Piotr Biłski
"Alien"



LOGICZNE

1. TETRIS	(1)
2. PUSH OVER	(2)
3. BLOCK OUT	(5)
4. KASPAROV'S GAMBIT	(4)
5. INCREDIBLE MACHINE 2	(3)
6. MONOPOLY	(6)
7. LEMMINGS 3D	(N)
8. DEAR WORKS	(7)
9. CO DO GROSZA	(9)
10. THAURUS	(8)

ZREĆZNOŚCIOWE

1. MORTAL KOMBAT 2	(1)
2. DOOM 2	(2)
3. SENSIBLE WORLD of S.	(3)
4. DARK FORCE	(4)
5. DESCENT	(6)
6. CYTADLA	(5)
7. PINBALL FANTASY	(8)
8. STREET FIGHTER 3 E.	(7)
9. PINBALL MANIA	(N)
10. BLOOM	(10)

PRZYGODOWE

1. UNIVERSE	(1)
2. THE MIGHTY	(2)
3. KAJKO i KOKOSZ	(2)
4. MORTALITY	(4)
5. MENTOR	(5)
6. WISNIOBLOD	(6)
7. SOŁTYS	(8)
8. THE HATRED STATE	(7)
9. FLIGHT of AMAZON G.	(10)
10. GUILTY	(9)

ROLE PLAYING

1. ISHAR 3	(1)
2. DIMENSIONAL WARRIOR 2	(8)
3. SPACE HULK	(2)
4. COLLECT of SOBRANO	(4)
5. ISHAR 2	(6)
6. DRAGON LORE	(3)
7. BLACK CRYPT	(5)
8. ROBBER'S ARCADE	(9)
9. EYE of the BEHOLDER 2 (P)	(7)
10. BLADE of DESTINY	(10)

SYMULACYJNE

1. GUNSHIP 2000	(1)
2. TIE	(2)
3. WING COMMANDER 3	(3)
4. WING	(4)
5. TIE FIGHTER	(5)
6. FUSION 2000	(6)
7. DAWN PATROL	(4)
8. OVERLORD	(10)
9. US NAVY FIGHTER	(7)
10. COMBAT AIR CRAFT	(9)

STRATEGICZNE

1. The SETTLERS	(1)
2. CIVILIZATION	(2)
3. UFO	(3)
4. DUNE 2	(4)
5. X-COM	(7)
6. THE 4th PAPER	(6)
7. WARCRAFT	(8)
8. COMMAND & CONQUER	(9)
9. LIGA POLSKA MAN. '95	(10)
10. THE 3rd PAPER	(5)

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.

Litera "N" - nowość na liście. Litera "P" - powrót na listę.

Czy odpowiada Ci ta lista?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:

Krzysztof Bartosiewicz (Gdańsk), Leszek Grzegorzółka (Warszawa), Robert Kostecki (Katowice), Adam Rodak (Lublin), Mariusz Smoleń (Kamienica Polska).

Fundatorem nagród jest:

OPTIMUS SA

OPTIMUS SA

KOMPUTER MULTIMEDIALNY

DLA: Mamy, Taty i Ciebie

Zestaw zawiera:

- płyta PCI z PENTIUM 60
- 8 MB RAM
- dysk HDD 528 MB
- napęd CD ROM 2X
- kartę dźwiękową
- zestaw głośnikowy
- komplet płyt CD
- monitor kolor 14" LR NI



Nie kupuj kota w worku!

Przyjdź do nas i przekonaj się sam. Komputery czekają na Ciebie. U nas możesz sam sprawdzić jak to działa.

Nie przegap okazji!

RATY
15,17%

Jak oceniają nasze komputery użytkownicy gier? Przeczytaj artykuł o komputerze OPTIMUS SA - Świat Gier Komputerowych 9/95

Nasza przewaga to:

- serwis w ciągu 24 godzin *Help Line*
- telefoniczna linia pomocy od 8⁰⁰-17⁰⁰
- niskie ceny
- nowoczesna technologia
- certyfikat jakości ISO 9002

BIURO HANDLOWE

Bydgoszcz, ul. Jagiellońska 103
tel. (052) 46-00-92, fax 41-08-27



Cofnijmy się w przeszłość o półtora roku. Wtedy to my, gracze, żyliśmy w spokoju i szczęściu. Do pełni zadowolenia wystarczyła Amiga 500 z 1 MB pamięci, Atari ST 1040, a supermocnym sprzętem do zabawy był PC 386 DX/40 MHz z 4 MB RAM i pojemnym, 170-megabajtowym dyskiem. Napędy CD-ROM dopiero wchodziły do szerokiego użytku i tylko nieliczni ekscentrycy decydowali się na ich zakup. Programiści tworzyli bardzo wiele dobrych gier, głównie w wersjach dyskietowych. Jednak z czasem idzie postęp, a z postępem zmiany. Firmy produkujące sprzęt z takimi gigantami, jak IBM, Compaq czy Intel na czele, nie zamierzały utrzymywać stagnacji. Już od dawna na rynku istniały procesory 486 SX i DX, niezbyt jednak popularne pomimo swoich możliwości, a to za sprawą bardzo wysokich cen. Dlatego wprowadzenie na rynek szybszych odmian takowanych 80 i 100 MHz spowodowało obniżenie kosztów wolniejszych procesorów. W ten sposób każdy mógł bez problemu kupić sobie dość szybki, w pełni 32-bitowy sprzęt za stosunkowo niewielkie pieniądze. Powstał jednak problem wykorzystania komputera przez oprogramowanie. I wtedy się zaczęło...

Jeśli chodzi o komputery osobiste, to nigdy nie panował tu przesadny spokój. W pismach specjalistycznych ukazywał się czasem artykuł, którego autor narzekał, że XT, a później 286 to już przeszłość i trzeba ponownie zmieniać maszynę. Jednak to, co trwa od niespełna roku, przechodzi ludzkie pojęcie. Standard pecetów przesunął się w ciągu tego krótkiego okresu czasu o co najmniej pięć klas! Co ciekawsze, wymagania sprzętowe nie rosną tak szybko w dziedzinie programów użytkowych. Główny kierunek ekspansji stanowią właśnie gry. To dla nich trwa ten obłędny wyścig zbrojeń. Na porządku dziennym egzystują programy, którym nie tylko nie wystarcza 386, ale nawet 486! Chwilowy rekord należy chyba do gry "Wing Com-

mander 3", której w wersji SVGA przydałby się "mocny" Pentium i 12 MB RAM. Podkreślam jednak, iż jest to sytuacja tymczasowa i z pewnością niedługo ulegnie zmianie. Wzrost wymagań wiąże się także ze spowszednieniem napędów CD-ROM. Gry na "krążkach" nie wygrywają przecież z produktami dyskietowymi dzięki merytoryce, lecz tylko i wyłącznie za sprawą dźwięku, grafiki i animacji. Wydawać by się mogło, że cały proces rozwojowy jest bardzo korzystny. Przecież szybszy komputer oznacza lepsze programy wykorzystujące jego możliwości, a to z kolei wpłynie na większą przyjemność z grania. Jednakże z punktu widzenia pojedynczego użytkownika, a już zwłaszcza polskiego, jest to niezwykle kłopotliwe. Ktoś, kto kupił komputer już wcześniej, wkrótce odczuje potrzebę jego modernizacji.

I tu pojawia się prozaiczny problem, gdyż to wszystko kosztuje. Co zatem wybrać: większą pamięć, szybszy procesor, czy twardy dysk? A może CD-ROM? Niestety, niektóre gry wymagają wszystkiego naraz, natomiast kieszeń statystycznego Polaka nie należy do zasobnych. Poza tym nikt już nie może gwarantować, że nowo kupiony sprzęt będzie jeszcze do użytku za kilka miesięcy. A wtedy może się okazać, iż operację wymiany podzespołów trzeba będzie powtórzyć. I kogo na to stać? Z pewnością niewielu.

Niech się komuś przypadkiem nie wydaje, że postęp przyspiesza ją tylko producentowi sprzętu. Programiści dzielnie dotrzymują im kroku. Bywa, że procesor nie zdąży jeszcze zadomowić się na rynku, a już mamy na niego sterty gier. Co więcej, nie są w stanie sprostać im nawet najszybsze maszyny (patrz "Flight Unlimited" i "US Navy Fighters"). Jaki jest więc sens ich wydawania? Śmiem twierdzić, że gdyby wstrzymać na jakiś czas ich premiery, odbiorcy byłiby w stanie ośwoić się z nowym sprzętem i sprzedaż byłaby wtedy większa. A tak mamy bardzo niewesołą sytuację bez wyjścia.

CENA POSTĘPU

Rzeczywistość dnia powszedniego zaskakuje szarego człowieka coraz bardziej. Zwłaszcza, jeśli jest on w dodatku graczem. W takim wypadku na pewno mamy do czynienia z posiadaczem sprzętu komputerowego. Oprócz tego, iż to właśnie jego maszyna jest tą "naj", stanowi także obiekt niemałego przywiązania. Oczywiście, żaden z nas nie chce się ze swoim komputerem rozstać, a jego szczytowym marzeniem jest zdobywanie coraz to nowych gier i czerpanie radości z nich. I tu, niestety, wkracza brutalna rzeczywistość, obracając nadzieje większości użytkowników w gruz.

Pewnie komuś się zdaje, że taki stan minie i wszystko wróci do normy. W tej chwili wcale się na to nie zanosz. Właśnie miały premierę nowe procesory - Pentium z zegarem 133 MHz i P6, który bije konkurentów na głowę, zarówno pod względem jakości, jak i szybkości. Będzie on mógł wykonywać osiem operacji jednocześnie, przez co bez trudu poradzi sobie z generowaniem grafiki i animacji. Ponownie wydaje się, że będzie to system przeznaczony dla graczy. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie cena, która z pewnością doprowadzi do zawrotu głowy wielu maniaków.

Powyższe akapity dotyczył posiadaczy komputerów osobistych. O dziwo, amigowcy nie mieli aż takich problemów technologicznych w ciągu kilku ostatnich lat. Podstawowym nośnikiem danych na te komputery z pewnością przez jakiś czas będą jeszcze dyskietki. Na razie nic nie wskazuje na to, aby miały być one zastąpione kompaktami. Do tego celu firma Commodore stworzyła przecież swego czasu konsolę. Jedyne "szok termiczny", jaki użytkownicy Amig mogli przeżyć, było wprowadzenie modeli 1200 i 4000, które wyposażone w kości AGA dystansują poprzednie modele. Poza tym nie zauważamy tu tak ostrego pędu ku nowocześnieści, jak to ma miejsce w przypadku pecetów. Na pewno miał na to wpływ upadek Commodore'a,

w wyniku czego komputery nie były przez długi czas produkowane i rozwijane. Teraz sytuacja się wyjaśniła. No cóż, zobaczymy, co firma Escom zaoferuje fanom tych przyjemnych maszyn domowych. Być może podobne szaleństwo zaobserwujemy i tu.

Wraz z funkcjonowaniem omówionego sprzętu na rynku pojawiają się coraz odważniej konsolle. Ich podstawową zaletą, oprócz wspólnych możliwości graficznych i animacyjnych jest niezaprzeczalnie niska cena. Kto wie, czy wobec tak zabójczej polityki firm produkujących "klony", ich użytkownicy nie zaczną przesiadać się na ten tani, a jednocześnie niezwykle zaawansowany sprzęt.

W obecnej chwili nie mogę chyba nic poradzić zdesperowanym graczom, którzy widzą, jak świat ucieka na ich oczach. Co zasobniejszych będzie stać na ciągłą modernizację, innym pozostanie czekać, przesiadać się na maszynę, która podda ich możliwościom finansowym lub... powrócić do starszych, dobrych gier. Zresztą czasami naprawdę warto.

Piotr Bilski
"Alien"



Między nami, graczami...

Jak to mój kolega po piórze słusznie stwierdził w artykule zamieszczonym obok, nam, graczom, ostatnio faktycznie "świat ucieka na naszych oczach". Któż potrafi podolać tym wszystkim wydatkom? I któż będzie marnował czas i nerwy, a te ostatnie są już wystarczająco zszargane przez calonocne giercowania, aby swój sprzęt wciąż wymieniać na nowszy? W tej sytuacji rzeczywiście pozostaje wrócić do gier starych i starszych. Ba, ale czy warto zwracać sobie głowę ranotami?

O problemie tym już kiedyś napomykałem, ale żeby nie było niejasności, powtórzę raz jeszcze: istnieje wiele starszych gier, które po dziś dzień stanowią klasę i do których można wracać bez końca. Weźmy dla przykładu nieśmiertelną Civilization. Czyż od czasu powstania tego hitu nad hitami jakaś gra pobila jego popularność? Jedynym produktem pretendującym do miana konkurenta jest Colonization, ale w końcu jej twórcą jest ten sam człowiek, Sid Meier, a wydawcą ta sama firma, MicroProse. Poza tym, nawet najwięksi entuzjaści nowości muszą przyznać, że Colonization jest grą równorzędną, nie zaś lepszą; być może dlatego, że wyrosła właśnie na Civilization.

Równie wielkim hitem wydaje się być Frontier. Pojemność tej gry jest nieprawdopodobna. Pamiętam, jak kiedyś, kiedy biegłem z wywalczonym w redakcji Frontierem do domu, pomyślałem sobie absurdalnie, że oto niosę w swojej torbie całą galaktykę. I w pewnym sensie była to prawda. Potem zasiadłem przed monitorem i przepadłem dla znajomych na wiele tygodni. Co więcej, do dziś okresowo dla nich przepadam na korzyść tej właśnie gry.

Dlaczego Civilization i Frontier niezmiennie fascynują nas, graczy? Tajemnica obydwu tytułów leży w tym, że dają one niemal nieskończoną ilość wariantów prowadzenia rozgrywki. To podstawowa, jeśli nie jedyna, przyczyna sukcesu, której brakuje wielu wychodzącym obecnie nowościom.

Jeśli zastanowić się nad powyższym akapitem, jasno wynika, że do miana gier nieśmiertelnych najlepiej pasują wszelkiej maści strategie. Dla przykładu mogę wymienić kilka innych tytułów, które choć mniej znaczące, także na stale goszczą

w naszych, graczy, sercach (a przynajmniej powinny gościć). Celtic Legends, North & South, Realms, Global Effect, Sabre Team, Warlords 1 i 2, Dune 2, Battle Isle, History Line 1914-1918, Lords of the Realm, Settlers, K240, Syndicate, Theme Park, AromurGeddon 2. I co, nieźle, prawda? A to przecież ledwie ulamek całości. W tym towarzystwie, musisz to przyznać, trudno się nudzić.

Jak zapewne zauważyłeś, ostatnia wymieniona przeze mnie gra jest na polu symulacji, ale postanowiłem zaliczyć ją do grona strategii z racji fabuły. A skoro już jesteśmy przy symulacjach, także tutaj powstało kilka niezłych programów, że wymienię tylko: Fighter Bomber, Birds of Prey, Falcon, Gunship 2000, Silent Service 2, Epic, Wing Commander 1 i 2, X-Wing, TIE Fighter. Inna sprawa, że tutaj istotne są już jakość grafiki i szybkość działania, a to z kolei lepiej się prezentuje w nowszych programach, niemniej wspomniane starocie mają to COŚ, co przysięga do nich uwagę.

Choć z pozoru wydawałoby się, że gry logiczne będą równie okazałe reprezentowane, wcale tak nie jest. Z poważniejszych tytułów do głowy przychodzą mi jedynie Tetris, Block Out, Saper, Tower of Babel, Push Over i, baczność, Lemmings, a także popularna Żmija oraz Sneech. Hmm, z drugiej strony, to co wymieniałem już wystarczy, by zatopić się bez reszty w graniu. Oczywiście, należy także pamiętać o symulacjach gry w szachy i w brydża, ale osobiście nie prze-

padam za nimi - w tym jednym przypadku wolę grać "na żywo".

Kolejnym działem gier są rolpleje. Z komputerowych pradziejów wyglądają cykle Forgotten Realms, Dragonlance i Savage Frontier, które wciąż utrzymują wysoką pozycję. Choć grafika w tych grach jest znacznie poniżej dzisiejszych norm, nadrabiają one w fabule i w sferze strategii bitew. Jedynym konkurentem, który moim zdaniem przebił owe giganty, jest Blade of Destiny (oraz nowość: Star Trail). Kolejnym wielkim, który mógłby rywalizować o palmę pierwszeństwa w tym gatunku, jest cykl Might & Magic. Mniej okazałe, ale także ciekawie prezentują się gry: Eye of the Beholder, Black Crypt, Lands of Lore, Betrayal at Krondor, cykl Ultima, cykl Ishar, Whale's Voyage, Ambermoon, Perihelion, System Shock.

Przedostatnią grupą są gry zręcznościowe. Tutaj powstaje problem: programy tego typu faktycznie potrafią przykuć uwagę gracza na wiele dni (np. Alien Breed czy Aladdin), ale czy po ich skończeniu mamy jeszcze ochotę kiedyś do nich wrócić? Moja odpowiedź, choć ryzykowna, brzmi: tak. Oczywiście, że trudno grać po raz dziesiąty w Doom, znając na pamięć układ poziomów i rozmieszczenie potworów, ale czy tylko jeden Doom istnieje? A gdzie Pinball Illusions i inne flippery, gdzie Mortal Kombat i inne bijatyki, gdzie Sensible Soccer i inne footballe. Czy gry te nie doprowadzają nas do wrzenia, powodując, że jesteśmy w stanie po-

klócić się z całym światem, byle tylko choć jeszcze chwilę przy nich posiedzieć? A co do Dooma, myślę, że pomimo wszystkich krytycznych uwag i tak warto po niego sięgnąć, podobnie jak po jego następców: Heretica, Dark Forces i Descenda. W końcu gry te, choć jednorazowo, dostarczają naprawdę ogromnej dawki emocji.

Jak już zapewne zauważyłeś, na deser zostawiłem sobie przygodówki. Tak, dobrze się domyślasz - tutaj istnieje ten sam problem, który dotyczy "doomowatych" i platformówek. Słowem, po co wracać do gry, której zna się rozwiązanie. Kogo pociąga fakt, że nic nie można zmienić, tylko przejść dokładnie lub prawie dokładnie tę samą drogę? Myślę, że to poważny mankament tego typu gier, dlatego zresztą twórcy coraz częściej starają się jakoś z tego problemu wybrnąć i dają nam możliwość wyboru bohatera (Guilty), kilka dróg osiągnięcia celu (Vortex), swobodę w kierowaniu postaciami (Ecstatica). Dla porządku należy tu wymienić kilka tytułów, które jeśli nie z powodów fabularnych, to przynajmniej ze względu na klimat mogą powtórnie przyciągnąć gracza. Są to: Another World i Flashback, cykl Elvira i Waxworks, Legacy, cykl Alone in the Dark, cykl Goblins, Dune, Star Trek, cykl Police Quest, cykl Space Quest, cykl Legend of Kyrandia, Darkseed. Jak widać, sporo tu serii; to inna cecha przygodówek - dla jednych miła, dla innych uciążliwa.

To z grubsza wszystko. Myślę, że teraz nie masz już żadnych wątpliwości, czy warto wracać do staroci. Znalazło się tu tyle dobrych gier, że gdybyś chciał w nie wszystkie zagrać, zabrałoby Ci to co najmniej kilka lat. Jeśli nie resztę życia. Czy ktoś tu mówił, że coś nam ucieka?

Gracz

PS. Jeśli jakąś Twoją ukochaną grę pominąłem w powyższym spisie hitów, wybacz mi. Zdaję sobie sprawę, że gier starych i ciekawych jest znacznie więcej, ale nie ma tu tyle miejsca, aby je wszystkie wymienić. W efekcie kierowałem się swoim gustem, a ten z zasady wcale nie jest obiektywny.





JUŻ TO GDZIEŚ WIDZIAŁEM

czyli o związkach kina z grami komputerowymi (cz. 3)

Witam po raz trzeci w cyklu o związkach kina z rozrywką komputerową. Dzisiaj chciałbym spojrzeć na jeszcze inne cechy gier. Oprócz wiernego naśladownictwa mamy tu przecież inne oznaki czerpania wzorców ze świata filmów. Jak się okazuje, w bardzo szerokim aspekcie.

Sztuka kinematograficzna zdążyła już wypracować pewne kanony, według których funkcjonuje dzisiejszy proces produkcyjny. Świadczą o tym niektóre znamiona, widoczne w czasie projekcji filmu. Należy do nich nie tylko interesująca fabuła czy szybka akcja (o tym kilka słów za chwilę), ale także, a może przede wszystkim, zapierające dech w piersiach ujęcia, efekty specjalne i muzyka. To również cechy dobrej gry, prawda? Zastanówmy się więc nad każdym elementem i rozważmy

pod tym kątem podobieństwa obu gatunków.

Na pierwszy ogień pójdzie praca kamerzystów. Jak wiadomo, właśnie ich wyniki są widoczne najbardziej. Przede wszystkim istotna jest jakość taśmy filmowej. Nie da się kręcić czegokolwiek dobrze np. na kasecie wideo, o czym można się przekonać, oglądając niektóre polskie teledyski sprzed kilku lat. Poza tym, aby osiągnąć zamierzony efekt, filmowcy używają znacznie bardziej profesjonalnego sprzętu. Chodzi tu głównie o kamery, ale nie tylko. Bierze się pod uwagę jakość soczewek czy maksymalne rozdzielczości rejestrowanego obrazu, ale także cały osprzęt, czyli statywy, wózki i temu podobne rzeczy.

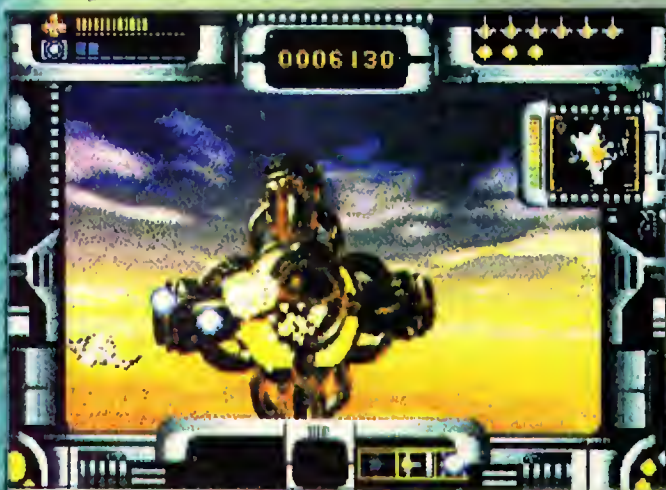
Teraz dochodzimy do najistotniejszej sprawy, czyli do ujęć. Jest to problem stanowiący wyzwa-

nie nie tylko dla specjalistów przemysłu kinematograficznego, ale i programistów. Jako przykład weźmy biegnącego człowieka. Kamery są w stanie pokazać go na bardzo wiele sposobów, jednak efekt także będzie bardzo różny. Do reżysera należy wybranie takich ujęć, które pokazują postać pod najlepszym kątem, wykorzystując padające promienie światła, są dynamiczne i przede wszystkim dają wrażenie trójwymiarowości. Czasami jest to niezwykle trudne, jednak obecne techniki pozwalają uzyskać bardzo obiecujące rezultaty. Często nie zdajemy sobie sprawy, jaki wysiłek muszą włożyć producenci, aby czytelnie i realistycznie oddać przebieg pościgu samochodowego. Do niedawna podstawowy problem stanowiło zachowanie stabilności kamer, które filmując jadące pojazdy, same były umieszczone na specjalnych ruchomych platformach. Jak wiadomo, jazda po drodze powoduje dość łatwo odczuwalne drgania, w wyniku czego rejestrowany obraz może się okazać zupełnie nieczytelny. Z problemem tym uporano się dopiero niedawno, instalując złożone systemy hydrauliczne, zwane żyroskopami. Pierwszym filmem, który mógł pochwalić się "bezdrganiowym" pościgiem był "Nagi instynkt". Jego treść nie jest co prawda przeznaczona dla młodszej widowni, jednak starsi gracze mogą porównać go z poprzedzającymi ten film obrazami. Różnica jest ogromna.

Przy kręceniu filmu często korzysta się ze scen, w których bie-

rze udział kilka kamer jednocześnie. Ich ujęcia są potem łączone, mieszane, a nawet powtarzane. Pownowione o wyborze decyduje odpowiedni kąt. W najnowszym filmie o przygodach Jamesa Bonda pt. "Goldeneye" zobaczyć możemy scenę, w której na lotnisku stoją gotowe do lotu rosyjskie myśliwce MIG-29. Gdyby kamera przesunęła się o kilka centymetrów, stwierdzilibyśmy ze zdziwieniem, że są to... tekturowe atrapy. Tymczasem w filmie efekt jest niewiarygodny. W tym samym obrazie sprytnie oszukano widza po raz drugi, pokazując supermowoczesny śmigłowiec lecący nad pustynią. Wszystko wygląda bardzo dobrze, tyle, że tak naprawdę widzimy niewielki model lecący nad makiętą. Takie sztuczki są możliwe nie tylko dzięki zapleczu technicznemu, ale także umiejętności wykorzystaniu kamer, które nawet przez chwilę nie pozwalają podejrzewać, że wszystko to tylko fikcja. Zresztą o randze ujęć niech najlepiej świadczy fakt, że do najnowszego filmu Roberta Zemeckisa pt. "Forrest Gump" ustawiano kamery za pomocą satelity (!).

Tak oto wygląda sprawa, jeśli chodzi o kinematografię. A jak jest z grami? Jak już to sobie powiedzieliśmy w poprzednich odcinkach, możemy je podzielić na "te starsze", gdzie ostateczny wygląd zależał tylko i wyłącznie od programistów i na "te nowe", do produkcji których angażuje się aktorów. Nie będziemy tu rozpa-





trywać programów, które nie wykazują żadnych powiązań z przedstawionym przeze mnie zagadnieniem. Do takich zaliczyć należy strzelaniny czy zręcznościówki, w których nawet nie starano się stworzyć trójwymiarowej rzeczywistości. "War Zone", "Z-Out" czy nawet "Raptor" prezentują cały czas płaskie tło, nad którym leci takiz statek. Wszystko odbywa się w jednym ujęciu. Z tego schematu wyłamują się wyjątkowe strzelaniny "Super Stardust" i "Novastorm". Nie dość, że mamy do czynienia z "głębką" przestrzenią, to jeszcze w niewielkim stopniu zmieniają się ujęcia kamer. To co prawda za mało, aby mówić o wyraźnych powiązaniach i naśladowaniu filmu, jednak nie zapominajmy o tym, że jest to gra i musi być dla użytkownika przejrzysta.

Pewien postęp w tym kierunku wykazują cały czas symulatory. W niemal każdym znajdziemy kilka klawiszy funkcyjnych, których zadanie to ukazywanie samolotu, śmigłowca czy samochodu z różnych stron. Nieliczne oferują nawet filmy, których twórcami stajemy się my sami, w czasie lotu lub jazdy. Mam tu na myśli np. "Gunship 2000" w wersji na PC, czy symulator samochodowy "Stunts". Dają one dość skąpe możliwości realizacyjne, które jednak oferują emocjonujące filmy. Przy okazji chciałbym zwrócić uwagę na dość interesującą opcję w symulatorach lotu. Chodzi o widok z pozycji pocisku lecącego do celu. Jest to niezwykle dynamiczne ujęcie i aż dziw bierze, że kinematograficzni producenci dopiero ostatnio i z niechęcią sięgnęli po takie rozwiązania. Nieliczne filmy o tematyce lotniczej ("Śmierć w Słońcu", "Stalowy orzeł 1, 2 i 3", "Ogniste ptaki" i kilka innych) nie oferują nam takich wrażeń, a szkoda.

Na dobry pomysł wpadli programiści firmy Infogrames, którzy stworzyli już trzy części dzieła "Alone in the Dark". Ich rozwiązanie to chyba najlepszy przykład wykorzystania trójwymiarowej przestrzeni i kilku kamer. Bohater porusza się cały czas w szerokim zakresie, a dodatkowo wraz z jego postępowaniem zmieniają się ujęcia. Raz widzimy go z boku, kiedy indziej pod kątem z góry i na wiele innych sposobów. Dzięki temu otrzymujemy niemal filmowy klimat i akcję. Można by snuć wątpliwości, czy ciągła zmiana punktu widzenia nie utrudnia rozrywki. Moim zdaniem, wręcz przeciwnie, nabiera ona przez to dynamizmu i szybkości. Nic dziwnego, że postanowiono tę gałąź komputerowej rozrywki kontynuować. Tak oto pojawiła się "Ecstatica" firmy Psygnosis, która nawiązuje do pierwowzoru sposobem prezentacji świata, lecz przewyższa go grafiką. Taki sam sposób poruszania się postaci wzbogacony o nowe elementy decyduje o popularności tejże.

Istnieje jeszcze sporo niezłych rozwiązań, którymi mogą się poszczycić tradycyjne gry komputerowe. Warto zwrócić uwagę na trójwymiarowy świat znany z programów "doomopodobnych". Walka widziana oczami komandosy jest na tyle atrakcyjna, że chyba właśnie ten typ gier rozwija się najintensywniej. Co więcej, wykrzesał to Luc Besson w swoim filmie "Leon - zawodowiec". Ciekawe, czy grał przedtem w "Dooma"?

Rzućmy teraz okiem na najnowsze osiągnięcia techniki komputerowej, które charakteryzują się obecnością aktorów. Wspominałem o tym już kilkakrotnie, lecz sądzę, iż warto jeszcze coś na ten temat powiedzieć. Od swoich starszych braci i siostr różnią się przede wszystkim grafiką. Nic dziwnego



go - nagrany przynajmniej półprofesjonalnie film przeniesiony na komputer to zdecydowanie nie to samo, co najwymyślniejsza nawet grafika wektorowa. Sposób kręcenia takiej produkcji nie odbiega od kinematograficznego wzorca, mimo to występują pewne różnice. Sceny z żywymi postaciami są na ogół statyczne, nie istnieje w nich ten element akcji, która uatrakcyjni oglądanie kolejnych kadrów. Oczywiście, nastrój można uzyskać dzięki mimice twarzy i dialogom, jednak to nie to samo. Nieco akcji wprowadziła do swych produktów spółka American Laser Games, która tworzy zręcznościowe filmy, takie jak "Mad Dog McCree", "Drug Wars" czy "Space Pirates". Każdy z pewnością o nich słyszał i trzeba przyznać, że jest to trafne rozwiązanie, choć także nie sięga szczytu. Poza tym pewien niedosyt powoduje zbyt mała ilość różnorodnych ujęć. Zwykle wystarczą dwa, aby ukazać całą sytuację. Nie występują tu niestety efektowne najazdy, czy przemieszczanie ujęć. Najlepiej widać to, obserwując rozwój sagi "Wing Commander". W pierwszych dwóch częściach wszystkie projekcje, choć

bardzo porządne, odbywają się z jednego punktu. W "WC 1" postacie zawsze ukazywane są z przodem, w "WC 2" z profilu. Część trzecia natomiast oferuje już wyższą jakość ujęć, czasem jednak pojawiają się dobrze znane dwuwymiarowe obrazy. No cóż, coraz większa moc komputerów z pewnością pozwoli na większy rozmach przy takich produkcjach. Na razie programiści stawiają tu jeszcze pionierskie kroki.

Drugą tendencją zarysowującą się zarówno w filmie, jak i grze jest rozwój udźwiękowienia. Jak wiadomo, w kinie już od czasu opracowania systemu dźwiękowego, spełnia on zupełnie niepodważalną rolę. Rzecz jasna, chodziło głównie o umożliwienie postaciom wypowiedzi. Wiadomo, lepiej jest ich słyszeć, niż czytać napisy. Oprócz tego pojawiły się też nowe możliwości dla muzyków. Początkowo utwory ich były dość proste, jednak w ciągu kilkunastu lat przeszły niezwykłą metamorfozę. Nie stanowią już jedynie tła dla rozgrywającej się akcji, ale i uzupełniają fabułę. Dzięki muzyce producenci są w stanie stworzyć niepowtarzalny nastrój,



co w innych warunkach nie byłoby możliwe. Rangi oprawy dźwiękowej nie trzeba udowadniać. Co roku dokonania w tej dziedzinie nagradzane są Oskarami, a nazwiska, takie jak Jerry Goldsmith albo James Horner, zna każdy kinoman. Wystarczy posłuchać muzyki do filmów "Gwiezdne wojny", "Rambo 3" czy "Obcy - decydujące starcie", by od razu stwierdzić, iż są to arcydzieła. Nierzadko do produkcji wykorzystuje się utwory znanych i uznanych artystów. Dobry przykład stanowi "Odyseja kosmiczna: 2001" z muzyką Johanna Straussa lub "Nieśmiertelny", gdzie słyszymy grupę "Queen". Znalezione przeboje istniały już wcześniej, tutaj dokonano tylko zapożyczenia, z bardzo dobrym zresztą skutkiem. Nie da się zaprzeczyć, że muzyka filmowa to niezwykle ważny element kinematografii, a jakość dźwięku jest już bardzo wysoka.

W dziedzinie gier sytuacja wygląda dość podobnie. Być może jakiś bardzo sędziwy gracz pamięta jeszcze pierwsze jaskółki nadchodzącej epoki. Były to gry bardzo proste, bez oprawy dźwiękowej. Dopiero po jakimś czasie postanowiono wzbogacić je o pewne skąpe dźwięki, wydobywające się z umieszczonego wewnątrz komputera bzyczka. Wkrótce nadszedł jednak czas kart muzycznych oraz doskonałych komputerów domowych: Amiga i Atari ST. Była to istna rewolucja techniczna. Gry nareszcie otrzymały muzykę, pojawiły się grupy zapaleńców, którzy komponowali coraz to nowe utwory. Poziom ich był coraz wyższy, co gracze mogli odczuć dzięki własnym maszynom. Ostatnimi czasy postęp jest tak szybki, że trudno nadążyć za aktualnościami. Wysoko specjalizowane karty typu GUS czy Sound Blaster AWE32 to gratka dla każ-

dego gracza. I nie bez powodu. Coraz więcej gier korzysta z ich możliwości dając w zamian niezwykłej jakości muzykę. Dzisiejsze produkcje nie są już nieme; posiadają w pełni profesjonalną oprawę. Nic dziwnego, że programiści dbają, aby była ona jak najlepsza. Dostrzegamy tu tendencje podobne filmowi. Muzyka musi poziomem dorównywać pozostałym elementom gry. Tworzy ona atmosferę w nie mniejszym stopniu, co grafika czy przedstawiana fabuła. I tak do doskonałych należy zaliczyć melodie z "Dune", "Astro Marine Corps", "X-Wing". Nie dziwiłbym się, gdyby obok kaset z muzyką filmową, wkrótce w sklepach pojawiły się odpowiednie wydawnictwa związane z grami. Dowodem na to w pełni profesjonalne podejście do oprawy dźwiękowej programów komputerowych jest m.in. zainteresowanie się tą dziedziną Briana Maya, znanego gitarzysty zespołu "Queen". Artysta ten zgodził się na stworzenie melodii do "Rise of the Robots". O ile wysiłek programistów budzi kontrowersję wśród znawców, o tyle jakość pracy tego kompozytora nie podlega wątpliwości. Jeśli zaś chodzi o wykorzystywanie znanych utworów w grach, na pomoc przychodzi wspaniały program firmy Ocean, "Epic". Obszerne i sugestywne intro zostało okraszone takąż "Suitą planetarną" Holsta. Gry komputerowe już dawno przestały być czymś niewartym uwagi. Są dziedziną sztuki i także elementy się na nie składają. Pod względem profesjonalizmu wkrótce osiągną poziom kina, na co zresztą niecierpliwie wszyscy czekamy.

Elementów czerpanych od filmów znajdziemy w grach jeszcze wiele. Z pewnością będzie to fabuła, która co prawda nie osiąga na razie kinematograficznej złożo-



ności, jednak pewne kroki w kierunku poprawy tego stanu rzeczy już poczyniono. Niewątpliwie jest to również grafika, która cały czas dąży do tego, aby przedstawiać obraz rzeczywisty, a nie jego (co prawda bardzo udane) atropy. Oznakę tego stanowi "Comanche". Wystarczy chwilę polatać śmigłowcem bojowym, by z trudem uwierzyć, że wzgórze i niebo powstają we wnętrzu komputera. Jeszcze wyraziściej ukazują to "poważne" symulatory lotu, takie jak "Flight Simulator" i "Flight Unlimited". Obecne metody generacji krajobrazów pozwalają snuć wielkie marzenia na przyszłość. Na pewno gry będą stawiały się coraz lepsze i coraz bardziej podobne do filmów, których przewaga zaczyna się powoli chwiać. Jednak nawet jeśli kiedyś pierwsze wyprą drugie, nigdy nie zapomnimy, że kinematografia wykształcała je w długim okresie rozwoju.

Tak wygląda sytuacja, jeśli chodzi o korzystanie z gier z filmowych wzorców. Czy związki te działają w drugą stronę? W tej chwili z pewnością nie można na to pytanie odpowiedzieć twierdząco. Gry nie są jeszcze na tyle rozwinięte, aby stanowić skarbnicę, z której można czerpać wzorce, choć oczywiście same komputery stają się w tej pracy nieodzowne. Mimo tego programy oddziałują w pewien sposób na filmy. Aby tego dowiedzieć, posłużę się przykładem wytwórni George'a Lucasa "Lucas Arts". Pan ten jest znany na całym świecie jako twórca sagi "Gwiezdne wojny". Filmu reklamować nie trzeba, do dzisiaj jest niedoścignionym wzorcem dla naśladowców. Co ciekawe, znak firmowy "Star Wars" nie został do dzisiaj odsprzedany komukolwiek. Dlatego też tylko "Lucas Arts" mogła dokonać przekładu trylogii na komputer. I tak się stało.

Tymczasem jednak reżyser zapowiedział na rok 1997 następne (a właściwie pierwsze) trzy części sagi. Jego gry okazały się tak dobre, że to właśnie one nadadzą kształt powyższym produkcjom filmowym. Po wyreżyserowaniu trzech bardzo dobrych obrazów i stworzeniu pięciu programów komputerowych nie można po prostu osiąść na laurach i zadowolić miłośników "Gwiezdných wojen" byle czym. Oby więc George Lucas spełnił swoje obietnice.

Kinematografia zaczerpnęła od elektronicznej rozrywki coś jeszcze. Są to nietypowe rodzaje kin, w których widz ma wpływ na rozwój akcji, bądź też doświadcza czegoś w rodzaju "virtual reality". To ostatnie polega na skonstruowaniu układów hydraulicznych, na których następnie umieszcza się fotele dla publiczności. I tak skutki wstrząsu widzianego na ekranie będą przez widzów odczuwane dzięki nagłym drganiom foteli, ich wychyleniom itp. Warto tu zaznaczyć, iż jest to rozwiązanie analogiczne do zastosowanego w symulatorach wojсковych. W ten sam sposób trenujący piloci odczuwają skutki przeciążeń czy gwałtownych manewrów. Notabene, o tych urządzeniach także możemy powiedzieć, iż jest to rodzaj gry komputerowej, tyle że bardzo złożonej.

Tak oto wygląda schemat czerpania wzorców jednej dziedziny od drugiej. Jak widzimy, nie jest to sposób bezpośredni, lecz bardziej subtelny i przynoszący obu gatunkom wiele korzyści. Czy ten stan potrwa jeszcze długo? Nie można tego stwierdzić autorytatywnie, lecz wystarczy poczekać kilka lat i... sprawdzić to na własne oczy.

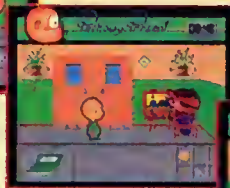
Piotr Bilski
"Alien"





PECHOWY PREZENT

- * Dowcipna gra przygodowa
- * Zmienność sytuacji w czasie
- * Dodatkowo klasówka, gra zręcznościowa
- * Zabawa w szkolnego detektywa
- * Dla każdego obecnego i przyszłego ucznia



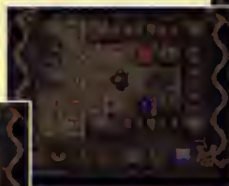
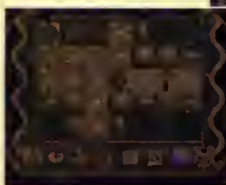
GATE 2 FREDOM



- * 2MB Grafiki
- * 0,5MB Muzyki
- * Na AMIDZE 500 ponad 64 kolory

- * Niezwykła gra przygodowa
- * Setka zagadek i tajemnic do rozwiązania
- * Dużo humoru i dobrej zabawy

POLTERGAIST



- * Wiedźmy, wampiry, duchy
- * Wiele etapów

- * Czary, zagadki, tajemnice
- * Niezwykła grafika i dźwięk
- * Wszystkie dialogi "mówione"

CYBERFORCE



- * Gra przygodowa o niebanalnej fabule
- * Kilka setek klatek animacji bohatera
- * Realistyczne udźwiękowienie i grafika
- * Profesjonalna muzyka (syntezator ENSONIC)
- * Kilka etapów niezwyklej przygody

WKRÓTCE:

Alien Breed 3D - Amiga 1200/CD 32
 Speris Legacy - Amiga 500/1200/CD 32
 M.U. Double - Liga Polska '96 Amiga/PC



MIRAGE Software
 03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
 tel. 671 77 77, fax 671 76 22

NARESZCIE NADCHODZI POLSKI MORTAL KOMBAT



PC CD PC CD PC CD PC CD PC CD PC CD

- DOOM'S DAY** (1 x CD)
 - nowe mroczne poziomy do DOOM I, DOOM II. Ponad tysiąc tajemniczych światów grozy **55.00**
- MAABUS** (3 x CD)
 - realistyczna przygoda na zamieszkałej przez hologramowe kreatury wyspie, tajemnicze bazy obcych. Rozwiąż zagadkę ludzkości. Tego jeszcze nie było **169.00**
- ENCYCLOPEDIA OF GAMES** (2 x CD)
 - kompletna encyklopedia gier z możliwością uruchomienia i gry w każdą z nich, wszystkie największe hity na pełnych 2 CD **61.00**
- THE LARGEST WORLD COLLECTION** (2 x CD)
 - najlepsza kolekcja najlepszych programów pod środowisko WINDOWS **61.00**
- VIRTUSO** (1 x CD)
 - walka w opętanym świecie duchów, grafika jak w DOOM, bohater digitalizowany, pełna realizm **59.00**
- BURIED IN TIME** (2 x CD)
 - super przebieg na zachodzie, realistyczna grafika. Rozwiąż zagadkę czasu! **190.00**
- ALL UNDER WIN 95**
 - doskonała kolekcja programów wykorzystujących WINDOWS 95 **149.00**
- AUTO ALMANAC 95** (1 x CD)
 - W pełni interaktywny katalog samochodów świata, najnowsze modele, prototypy, bardzo szczegółowe dane techniczne **63.00**
- BATTLE BUGS** (1 x CD)
 - świątna gra strategiczno-zręcznościowa. Zacięta walka oddziałów uzbrojonych owadów. Wysokie noty w zachodnich magazynach **98.00**
- CHESSMASTER 4000** (1 x CD)
 - najnowsza wersja tej jakże starej gry strategicznej **58.00**
- SAM & MAX** (1 x CD)
 - nareszcie przebieg Ameryki w Polsce. Doskonała przygodówka. Wciel się w postać superdetektywa i wraz z przedziwnym przyjaciелеm odkryj prawdę **98.00**
- MEGAPACK 3** (12 x CD) NAJLEPSZY ZESTAW CD
 - między innymi gry TFX, VORTEX (3 x CD), NOVASTORM, REUMON, DRAGONS LAIR. Uwaga, wszystkie gry w tym zestawie to HITY! Średnia cena kompaktu wychodzi poniżej 15.00 **179.00**

CD 32 CD 32 NOWE GRY — ZADZWOŃ CD 32 CD 32

GAMER CD 32 1 - 13

- zestaw 20 gier **19.90**

GLOOM

- pierwszy prawdziwy DOOM na CD32 **70.00**

UWAGA OD 01.10.95 W SPRZEDAŻY

FEARS

- pełny DOOM 2 na CD32 **73.00**

PC, AMIGA 1200, AMIGA 600

PRAWO KRWI

33.00

Pierwsza w pełni profesjonalna POLSKA GRA. Wyrzuć MORTAL' 3,

sprawdź Polaków. Oczyszczaj własne ulice z handlarzy narkotyków, broni oraz złodziei samochodów.

Akcja gry toczy się w znanych polskich miastach,

digitalizowane postaci

bohaterów, jakość lepsza

niż w M.KOMBAT 2. Pytaj

w każdym prawdziwym

sklepie komputerowym

UWAGA! Gracze o słabych

nerwach. W grze

przelewa się

dużo krwi.

**DLA PIERWSZYCH
ZWYCIĘZCÓW WYSOKIE
NAGRODY**

KONKURS

Na najlepszy scenariusz gry. Tematyka dowolna. Autor każdego scenariusza na podstawie, którego zostanie stworzony program, wygrywa komputer i bezpłatny zestaw gier.

UWAGA! Jeśli jesteś dobry w grafice, animacji lub kodowaniu - ZADZWOŃ! Zaczynaj tworzyć świat z nami!

ZAMÓW TELEFONICZNIE!

nasz telefon i fax:

064 347813

ZAMÓW POCZTĄ!

nasz adres:

TECHLAND
 PARCZEW 105
 63-405 SIEROSZEWICE
 WOJ. KALISKIE

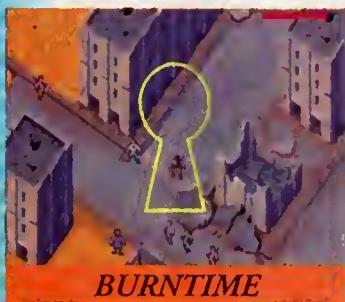
JAK ZAMÓWIĆ



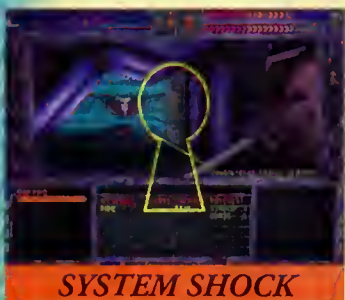
SOŁTYS



PANZER GENERAL



BURNTIME



SYSTEM SHOCK



SLIPSTREAM 5000



DRAGON LORE

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

Na ogłoszone przez nas w numerze 9/95 konkursy "Przez dziurkę od klucza" i "Skladanka" nadeszła ogromna ilość odpowiedzi i mieliśmy nie lada problem, aby przebić się przez tę stertę listów. Na szczęście, wspólnym, redakcyjnym wysiłkiem, udało nam się to zrobić, w rezultacie czego oddzieliliśmy "ziarno od plew". Następnie drogą losowania wyłoniliśmy zwycięzców. Są nim:

"Przez Dziurkę od Klucza"

Elżbieta Kiepora (Kraków)
Maciej Knapik (Ruda Śląska)
Jacek Strzelecki (Ząbki)

"Skladanka"

Tomasz Kondrot (Rydułtowy)
Krzysztof Pytel (Inowrocław)
Krzysztof Wiórkiewicz (Rumia)

Gratulujemy wygranych! Nagrody, gry komputerowe, zostaną wysłane pocztą.

Na podstawie ilości nadesłanych odpowiedzi wnioskujemy, że ten typ wspólnej zabawy bardzo Was interesuje, dlatego postanowiliśmy kontynuować tę tradycję. Już za miesiąc, w numerze świątecznym, następna edycja konkursów - tym razem jeszcze ciekawszych i jeszcze bardziej zwariowanych. Do zobaczenia za miesiąc.

redakcja



MY GRAMY! A TY?

1. **TERMINAL VELOCITY** (minimum PC486DX/4Ram/VGA) najlepsza gra 1995 na PC, wspaniały kosmiczny świat i bardzo dużo strzelania, 3 dyski HD, wersja shareware, CENA 15 zł
2. **MASII** (AMIGA) szykuje się kolejny wielki przebieg na Amigę, połączenie Cannon Foddera z Tanksem, kierujesz śmiesznym komandosem lub czolgim, dodatkowo coś GRATIS, CENA 12 zł
3. **HOOCUS POCUS** (PC386VGA) czarownik w bajkowym świecie, bardzo ładna grafika, wersja shareware, CENA 6 zł
4. **SPRING TIME** (AMIGA) ułóż skomplikowaną układankę, sprawdź swoją inteligencję, jedna z najlepszych gier logicznych, CENA 6 zł
5. **AWORLD** (AMIGA) atlas świata, mapy, dane, zestawienia, bardzo przydatny program edukacyjny, wersja shareware, CENA 10 zł

Zamówienia prosimy kierować na adres:

PROLine s.c.
P.O. Box 36
05400 OTWOCK
tel. (0-22) 779-45-24
(od godziny 17 do 19)

**SPRZEDAŻ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM
PO DOLICZENIU KOSZTÓW PRZESYŁKI**

XYZ Lublin
ul. Okopowa 6
fax 0-81 73-63-23
tel. 0-81 73-62-66

AMIGA

Septima Computer
MarkSoft MIRAGE
IPS CLEAR
USER Elbox
LUBLIN
AVALON

Komputery Literatura Monitory Programy Dyskiety Samplery Rozszerzenia HD Stacje dysków
Myszki Koprocesory Kontrolery Joysticks Genloki Skanery Kable Midi CD

.. już wiesz gdzie tego szukać ..

STODOŁA

Klub komputerowy

AMIGA s.c.

serwis sprzętu firmy Commodore
literatura (także AMIGOWIEC)
licencjonowane oprogramowanie,
biblioteka dysków PD (Fish, Kickstart, Amos),
akcesoria: kable, samplery, karty, rozszerzenia
instalacje dysków 3,5" w AMIGACH 1200/600
stacje dysków 3,5", 5,25" do Amigi.
(test C&A 8/92, 18 m-cy gwarancji)

Przedstawiciel Firm Elbox, Elsat, Eureka

Warszawa
ul. Batorego 10
tel. (022) 25-93-70
w. 102, 103, 104

SUPER-EXTRA GRY 3 KOMPUTERY I KONSOLE

NAJTAŃSZE

AMIGA
IBM PC
ATARI ST
PEGASUS
NINTENDO
ATARI LYNX
MACINTOSH
AMIGA CDTV
AMIGA CD-32
ATARI XL/XE
ATARI JAGUAR
IBM PC CD-ROM
PANASONIC 3DO
SUPER NINTENDO
SEGA MEGA DRIVE
COMMODORE C-64
NINTENDO GAME BOY
CDR, karty, joysticks, kasety do streamerów i DAT, papier komp. taśmy, atramenty i tonery do wszystkich drukarek i maszyn.

komputery
konsole
SX-1
kable
osłony
myszki
pamięci
skanery
cd-romy
dyskiety
monitory
akcesoria
multimedia
twarde dyski
części do PC
filtry na monitory
toner do kserokopiarek
dyski magneto-optyczne

DLA PIERWSZYCH 100 OSÓB
KTÓRE ZAMÓWIĄ KATALOG
KARTA RABATOWA

KONKURSY
DLA GRACZY

GRY NAJTAŃSZY
NAJWIĘKSZY
WYBÓR **GRY**

chcesz zarabiać
sprzedając gry ? **NAPISZ DO NAS** jesteś koderem
lub grafikiem ?

adres: Sosnowiec ul. Zwycięstwa 8a/14
adres koresp.:
P.O. Box 1
41-206
Sosnowiec 6
bank:
632823-25957-136
GBG SA O/Sosnowiec

INTERACTIVE

UWAGA - TO NIE REKLAMA - TO FAKTY - NAPISZ I PRZEKONAJ SIĘ SAM

BI & K COMPUTER

BI&K Computer
61-558 Poznań
ul. Wierzbicice 37
tel./fax 33-19-71
ul. Mielżyńskiego 16

Dla odbiorców hurtowych
korzystne rabaty
HURT - DETAL
Sprzedaż ratalna

AMIGA 1200/-HD

AKCESORIA DO AMIGI
KOMPUTERY PC, MULTIMEDIA,
CZĘŚCI DO PC DRUKARKI, MONITORY





dać zwolennikom symulatorów niż taktykom. Bywają jednak programy taktyczne, w których gracz ma możliwość wyboru formacji lotniczych i sposobów prze-

lot. Początkowo sprawność aparatów latających nie pozwalała na zastosowanie ich w wojsku,

latających bojowo - głównie do nocnych, terrorystycznych nalo-
tów na Anglię. Do walki z nimi stosowano oprócz samolotów myśliwskich, również lekkie samoloty bombowe uzbrojone w specjalne ładunki wybuchowe z zaczepami, umożliwiającymi zahaczenie się ich o powłokę sterowca i rozerwanie jej eksplozją. Potem w wyniku kilku katastrof zrezygnowano z tego środka bojowego. Tak na marginesie, jak do tej pory żadna firma wydająca gry komputerowe nie pokusiła się o stworzenie symulatora sterowca bojowego. Osobiście z dużym zainteresowaniem zagralbym w tego typu grę.

Wybuch I Wojny Światowej spowodował przyspieszenie rozwoju lotnictwa. W pierwszym okresie samoloty były wykorzystywane zgodnie z przedwojennym doświadczeniem. Jednak coraz częściej dochodziło do spotkań wrogich statków powietrznych. W związku z tym zaczęto uzbrajać je w broń strzelecką. Początkowo była to broń osobista członków załogi. Tak, tak, w tych pionierskich czasach strzelano do siebie w powietrzu z rewolwerów. Później zaczęto montować karabiny maszynowe przystosowane do celów walk powietrznych. Jednocześnie nastąpił podział lotnictwa ze

W dotychczasowych spotkaniach zajmowałem się taktyką morską i lądową. W tym odcinku KANTYNY chciałbym się zająć powietrzem. Temat ten i jego

prorowadza-
nia ataków, choć nie ma potem wpływu na bezpośrednie działanie poszczególnych samolotów.

Jak wspominałem wyżej, na rynku gier komputerowych praktycznie nie istnieje żaden program zajmujący się taktyką lotniczą w rozumieniu naprowadzania samolotów na cele. Przepszaram, na Amidze istnieje gra Combat Air Patrol (nie mylić z opisywanym w bieżącym numerze SGK symulatorem o tej samej nazwie). Taktyka grup lotni-

przedstawienie może lekko odbiegać od przyjętych w działach.

Należy wyjaśnić jedną rzecz. W powietrzu taktyka ma odmienny charakter, niż na innych teatrach działań. Przede wszystkim zajmuje się ona pojedynczymi samolotami i sposobami przeprowadzania przez nie ataków. Formacje stosowane w lotnictwie są tylko wstępem do właściwej walki. Dowodzenie szykami odbywa się praktycznie do momentu spotkania przeciwnika w powietrzu lub rozpoczęcia nalo-
tu na cele naziemne lub morskie. Przed walką najczęściej do powiedzenia mają ludzie odpowiedzialni za naprowadzanie samolotów na cel. Późniejsze efekty zależne są tylko od indywidualnych zdolności poszczególnych pilotów prowadzących walkę. Tak więc rozważania zawarte w tym artykule bardziej mogą się przy-

i samolo-
tów stanowi jednak część składową gier o szerszej tematyce. Dotyczy to przede wszystkim programów przedstawiających współczesny i futurystyczny teatr działań wojennych. Jednak stosowanie lotnictwa występuje również w programach o wojnach z poprzednich lat XX wieku.

Od momentu oderwania się pierwszego balonu od ziemi, maszyn latające zawsze interesowały kręgi wojskowe. Niestety, balony nie dokonały przełomu w tej dziedzinie techniki wojskowej. Dokonali tego bracia Wright, budując pierwszy udany samo-

no, ale efekt psychologiczny był ogromny. Oprócz ładunków eksplozujących w tym okresie stosowano również strzałki wyrzuca-
ne z pokładu samolotu. W przypadku trafienia, zależnie od wysokości zrzutu, potrafiła ona przebić kawalerzystę wraz z ko-

W tym samym czasie rozwijała się inna gałąź lotnictwa - sterowce. Te aparaty latające zapowiadały się o wiele lepiej dzięki swoim własnościom. Posiadały duży udźwieg i stosunkowo dużą prędkość. Ich podstawowym mankamentem była mała odporność konstrukcji na

względem na charakter wykonywa-

nych zadań.

Lekkie, jednomiejscowe i jednosilnikowe samoloty uzbrojone w karabiny maszynowe strzelające do przodu zaczęto stosować do zadań myśliwskich. Lekkie, dwu-, trzyosobowe aparaty latające o jednym lub dwóch silnikach stały się protoplastą lekkich bombowców i samo-

lotów rozpoznawczych. Ciężkie, wielosilnikowe statki powietrzne, ze względu na udźwig, przeznaczone zostały do bombardowania.

Taki podział zastosowany w tamtych czasach przetrwał prak-

ogień
przeciwlotniczy.
Podczas I Wojny Światowej tylko Niemcy kaiserowskie stosowały ten rodzaj aparatów



tycznie do dnia dzisiejszego. Oczywiście, zmieniły się warunki walki i charakterystyka samolotów.

Przez te wszystkie lata powstały też inne klasy statków powietrznych, takie jak: łódź latająca, samolot pola walki (szturmowiec) czy samolot transportowy. Osobny rozdział lotnictwa rozpoczął się po II Wojnie Światowej i związany jest z wprowadzeniem na uzbrojenie armii nowego środka walki - śmigłowca.

Od początku istnienia lotnictwa starano się skonstruować aparat umożliwiający pionowy start. Pierwsze próby bojowego zastosowania helikopterów przypadają na koniec II Wojny Światowej, jednak pierwszym konfliktem zbrojnym, w którym na szeroką skalę wykorzystano ten środek transportu, była wojna koreańska. Od tego czasu jest on

pełnoprawnym środkiem walki, szeroko wykorzystywanym przez wszyst-

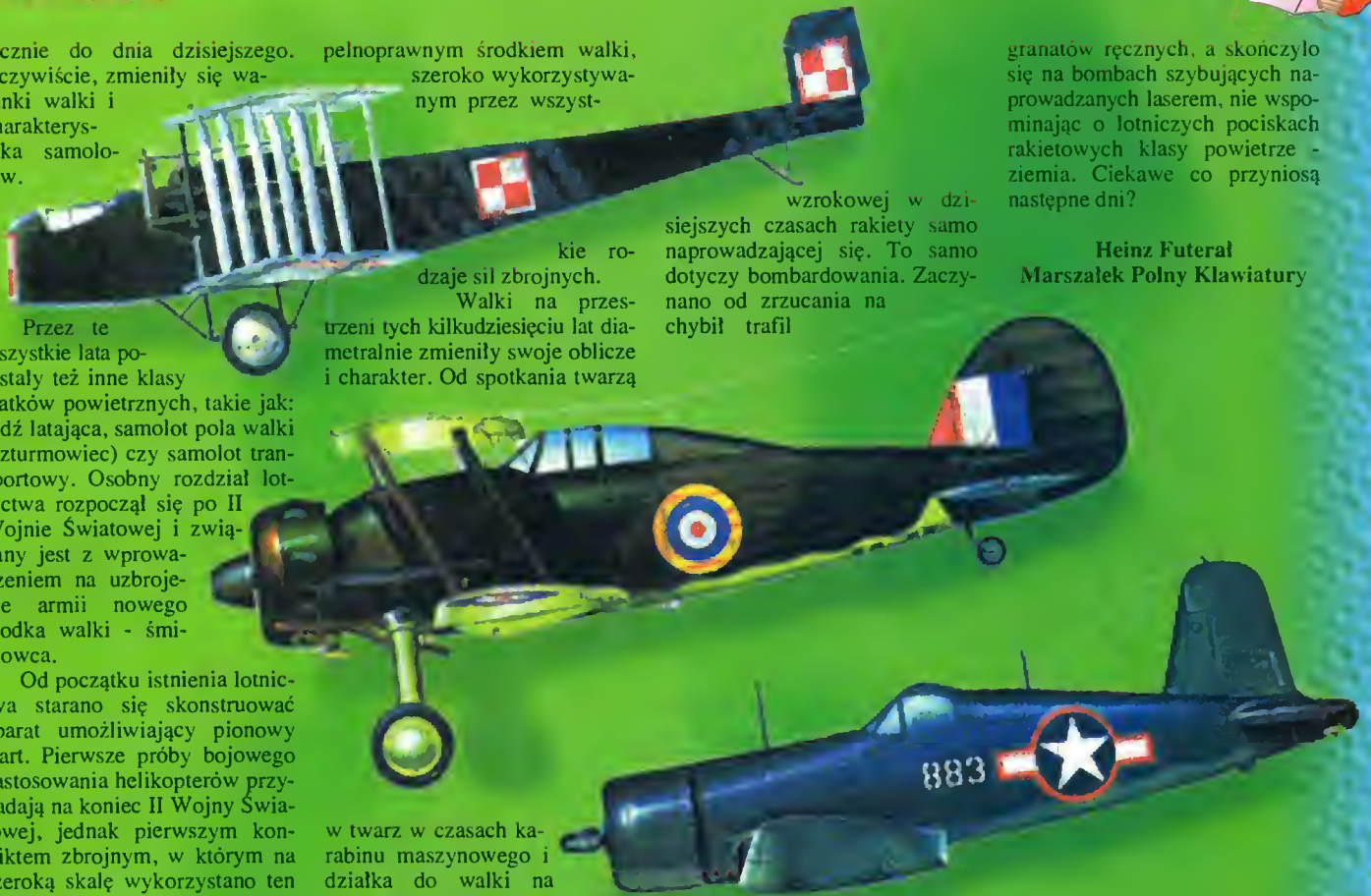
kie rodzaje sił zbrojnych.

Walki na przestrzeni tych kilkudziesięciu lat diametralnie zmieniły swoje oblicze i charakter. Od spotkania twarzą

wzrokowej w dzisiejszych czasach rakiety samonaprowadzającej się. To samo dotyczy bombardowania. Zaczynano od zrzucania na chybił trafił

granatów ręcznych, a skończyło się na bombach szybkujących naprowadzanych laserem, nie wspominając o lotniczych pociskach rakietowych klasy powietrze - ziemia. Ciekawe co przyniosą następne dni?

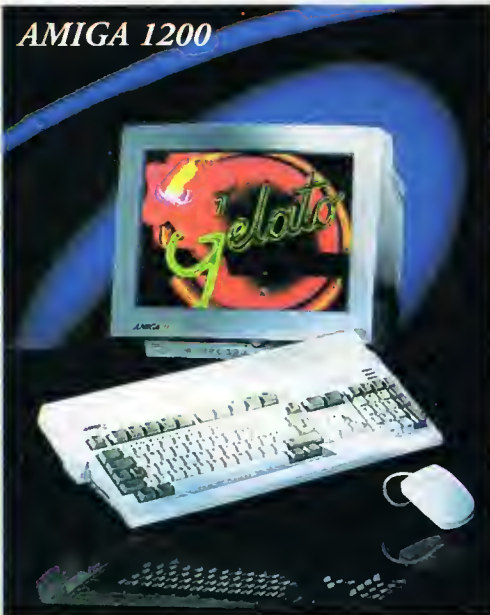
Heinz Futerał
Marszałek Polny Klawiatury



w twarz w czasach karabinu maszynowego i działka do walki na dystansach przekraczających zasięg obserwacji

AMIGA ZNOWU NA RYNKU!

AMIGA 1200



AMIGA 4000T



**WSZYSTKIE
MODELE SĄ
OFEROWANE
Z PODRĘCZNI-
KAMI W JĘZY-
KU POLSKIM.**

AMIGA M1438S



*Szukaj u lokalnych
dystrybutorów.*

AMIGA ANIMACJA
VIDEO
WIELOZADANIOWOŚĆ



Przypuszczam, że przemierzając najbliższe zakątki fantastycznych światów, tracicieś orientację gdzieś w ślepych zaułkach lochów, błądziłeś po skalistych brzegach bądź też stałeś bezradnie na rozdrożu dumając, "w którą stronę powiedzie mnie teraz przeznaczenie?". Bez wątpienia w takich sytuacjach wiele dałbyś za skrawek zmurszałego pergaminu z mapą okolicy. Jest to naprawdę wspaniały wynalazek, który od wieków ratował życie podobnym Tobie poszukiwaczom przygody. Wiedź jednak, że jego stworzenie wymaga wielkiego wysiłku i nakładu czasu kartografa bądź też wytrawnego maga, a i tak ogromne połacie terenów pozostają dzikie i nieokreślone. Jednym słowem - oczekują nadejścia kogoś podobnego do Ciebie...

Problem map jest traktowany w grach RPG jak najbardziej serio. Klasyk gatunku, niezmiennie leciwy Dungeon Master, nie był w takową zaopatrzony, jednakże programiści, idąc z postępem, nie pozostawili Cię "na lodzie" i już drugą część gry (Dungeon Master 2) wyposażyli w takową - tym razem Twoje wędrówki odbędą się bez nudnych przechadzek w tę i z powrotem. Warto by w tym momencie wytłumaczyć, czymże takim jest auto-mapping, angielski termin idący w parze z mapami w grach RPG. Automatyczne tworzenie mapy polega na przedstawianiu na mapie tylko tych miejsc, w których miałeś przyjemność (lub może raczej - nieprzyjemność) zagościć. Dzięki temu nie wiesz, co znajduje się za następnym zakrętem, chodź teoretycznie możesz to przewidzieć, analizując mapę i domyślając się układu pomieszczeń i korytarzy (w Be-

trayal at Krondor nie jest to specjalnie trudne).

Jak już wspomniałem, mapę może tworzyć także mag. Wpadli na to programiści twórcy Black Crypt i w ich dziele, aby móc zobaczyć mapę, musisz najpierw rzucić stosowny czas (wizard sight). Razem z kompasem tworzy to doskonałe narzędzie redukujące do zera szansę zabłądzenia w ciemnych, głuchych labiryntach.

Będąc w temacie map w grach RPG nie można zapomnieć o Star Trail (opisywanym w tym numerze ŚGK), który, poza faktem bycia jedną z najlepszych gier RPG w ogóle, ma zdecydowanie najlepszy system auto-mappingu, z jakim kiedykolwiek miałem przyjemność się zetknąć. Ważniejsze budynki są zaznaczane i podpisane, dzięki czemu nie ma kłopotów z ich późniejszym odnalezieniem. Więcej! Masz możliwość "skoku" do każdego miejsca bez długotrwałego poruszania się na ekranie głównym. Jest jednak pewne zastrzeżenie: dojście do danego punktu musi być możliwe. Warto również zaznaczyć, iż opcja ta nie działa w lochach (gdzie trzeba użyć czaru teleportującego, by osiągnąć podobny efekt).

Życie uczy dystansu do wszystkiego i trzeba niestety przyjąć wariant mniej optymistyczny. Wyobraź sobie, że zostaleś przeniesiony w teren, którego w ogóle nie znasz i, co gorsza, nie dysponujesz żadnymi mapami. Cała Twoja nadzieja tkwi w kompasie (jeśli go posiadasz). Przykładem gry RPG bliskiej powyższego rozwiązania jest Ishar I. Co prawda, w grze tej masz do dyspozycji mapę, lecz cóż z tego, skoro nie ma na niej zaznaczonej aktualnej pozycji druzyny. Mimo że każdy uzna to za

Powiadają, że siódemka to liczba szczęśliwa. Tym chętniej witamy Cię, Wędrowcze, po raz siódmy. Usiądź i posłuchaj opowieści, gdzie też co niektórych powiódł los... Dzisiaj na warsztat pójdzie mapa oraz niesamowity wytwór ognistej (tfu!), ludzkiej wyobraźni: ognista kula.

wadę, muszę stwierdzić, że z przyjemnością tworzyłem szkice terenów, na których mogę się aktualnie znajdować i porównywałem je z mapą: Nie było to zadanie proste, a na dodatek nużyło, jednakże jakoż to była "radocha", gdy wreszcie dotarłem np. do wioski. A tak na marginesie, uważam, że Ishar II i III, mimo nowych rozwiązań (przedstawienie aktualnej pozycji bohaterów na mapie oraz generacja postaci), w stosunku do "jedynek" są grami gorszymi. Część pierwsza, pomimo słabszej grafiki, po prostu ma bardziej rozbudowaną fabułę i w większym stopniu przypomina RPG.

Czas na wnioski. Choć to z pozoru wydaje się jasne, chcę powiedzieć to otwarcie - mapy są tylko dodatkiem w grze i zasadniczo nie wzbogacają fabuły. Na dobrą sprawę stanowią ułatwienie, zbędne tak naprawdę dla rozwoju fabuły, że przypomnę wszystkim te gry, które właśnie były pozbawione mapy i auto-mappingu. Chlubnym wyjątkiem jest tu Blade of Destiny, gdzie znalezienie odpowiedniej mapy jest wkomponowane w treść gry. Ale to jeden przypadek na sto. Poza nim mapa pełni rolę nieco bardziej skomplikowanego ozdobnika. Oczywiście, nie znaczy to, że element ten jest niemile widziany w grach RPG, wręcz przeciwnie - dodaje on grze smaczku. Natomiast jego brak, i to należy zaznaczyć, nie skreśla gry jako takiej.

Przejdźmy teraz do zupełnie innego wątku. Pamiętasz może pytanie czwarte z pierwszego wydania konkursu "Śmierć Rebelii"? Zapewne niejeden Wędrowiec wykrzyknął bez chwili wahania: "OGNIS-TA KULA! Fireball!". Tak, to prawidłowa odpowiedź. Zastanówmy się przez chwilę nad tym jakże interesującym zaklęciem.

Jak wiadomo, uwolnione moce magiczne przybywają do świata materialnego i łączą się w coś na kształt kuli ognia (stąd nazwa czaru). Ognista kula lub kula og-

nia, jak kto woli, występuje w większości gier RPG. Śmiem twierdzić, że pierwszy raz w grach komputerowych została ona użyta w Dungeon Master, gdzie odegrała kluczowe znaczenie w eksterminacji bardziej strasznych i mniej strasznych potworów. Ognista kula zastosowana we "Władcy Lochów" raziła nawet kilku wrogów na raz, co miało zapewne symbolizować wybuch i "rozrzut".

Oczywiście, błędne byłoby przekonanie, jakoby kula ognista powstała w grze komputerowej. Pamiętajmy, że w późnych latach osiemdziesiątych kwitł już rynek RPG niekomputerowych i takie tytuły jak Dungeons & Dragons (również z wersją Advanced) oraz Warhammer Fantasy Roleplay święciły swoje triumfy. I, zaiste, w grach tych spotykamy się z nikiem innym, jak z... ognistą kulą. W przypadku Warhammera jest to najbardziej podstawowe zaklęcie ofensywne początkujących magów (dostępne już na pierwszym poziomie), którego jedynym składnikiem jest kulka siarki. Wyobraź sobie, Wędrowcze, co dzieje się, gdy czarownik napelni ową kulę mocami magicznymi. Wówczas zapala się ona magicznym, oślepiającym ogniem i ciśnięta, leci, niechybnie trafiając w cel upatrzonej przez maga.

Mamy już więc korzenie naszej wspaniałej kuli ognistej. Powróćmy zatem do komputerowych gier RPG i zobaczmy, jak to kula ognista prezentuje się u kilku przedstawicieli gatunku.

Jak już powiedziałem, pierwszy był Dungeon Master. Nie dziwnego, że w kolejnych grach z tego cyklu (tj. Chaos Strikes Back oraz Dungeon Master 2: Legend of the Skullkeep) chlubna tradycja jest kontynuowana i tam także masz do czynienia z owym ulubionym czarem.

W serii Ishar również nietrudno zobaczyć kulę ognia przeszywającą powietrze. Ten szlachetny czar występuje nawet w części ze-



rowej (?) tej sagi, czyli w Crystals of Arborea. Kule ognia w Isharach miały (podobnie jak w Dungeon Master) kilka stopni siły w zależności od osiągniętego przez maga poziomu doświadczenia.

Kolejny, dobrze znany Ci tytuł z bezdennej studni gier RPG, to Betrayal at Krondor. Również i tam znajduje się kula ognia, która została nazwana przez programistów... No, zgadnij. Kulą ognia, rzecz jasna (żeby od razu było wiadomo, o co chodzi). Czar był stosunkowo silny, a na dodatek również powodował rozrzut. Oczywiście, największe obrażenia obrywał wróg, na którego rzuciłeś zaklęcie (o ile, rzecz jasna, trafisz), jednakże pozostałym również się dostało. Zupełną odwrotnością kuli ognia było zamrożenie, które, poza zadawaniem obrażeń (mniejszych niż w przypadku ognistej kuli), paraliżowała przeciwnika na pewien czas.

Teraz czas zatrzymać się przy dwóch byczych grach RPG, a mianowicie przy Blade of Destiny i Star Trail. Na dobrą sprawę, w żadnej z tych gier nie ma ognistej kuli, jednakże przy odrobinie dobrych chęci można za jej bliskiego od-

powiednika uznać czary Fulminatus oraz Ignifaxus. Różnica pomiędzy nimi jest taka, że Ignifaxus można "stopniować" - ustalać moc czaru w zależności od aktualnego poziomu doświadczenia. Jak więc wiadać, nie tylko "ognista kula jest ognistą kulą".

Kula ognia zdomowała się również i w grach komputerowych z gatunku innego niż RPG. Jednym z przykładów takiego Nie-RPG-Ale-Bardzo-Blisko może być wytwór firmy Bullfrog, a mianowicie Magic Carpet.

Wszystko ładnie, pięknie, powiesz. Co jednak zrobić, jeżeli ktoś ciśnie takim cudem prosto w pyszczadło? I znowu wszystko zależy od konkretnej gry RPG. W przypadku Dungeon Master zupełnie niezłym pomysłem wydaje się wykonanie obrotu o 90 stopni i krok do przodu (dramat, jeżeli po obrocie widzisz ścianę, wówczas proponuję odwrócić się po raz kolejny i... chodu!). Gorzej, z punktu widzenia atakowanego, sprawa wygląda w przypadku Betrayal at Krondor. Tutaj nie ma możliwości ucieczki. Możesz jednak mieć nadzieję, że kula chybi i zamiast Ciebie, trafi goblina sto-

jącego w pobliżu. Niestety, z uwagi na rozrzut nie licz raczej na uniknięcie lekkich poparzeń. W Krondorze istnieje jednak pewna metoda przeciwdziałania czarom typu ognista kula i pochodnym. Możesz ustawić lustra, korzystając z odpowiedniego zaklęcia. Jeżeli kula akurat trafi w lustro, wówczas efektu nie muszą chyba opisywać. Biedny będzie czarodziej, który rzucił zaklęcie, o biedny! Odnosnie unikania kuli ognia w Isharze mogę powiedzieć to samo, co w przypadku Dungeon Master. Najgorzej ma atakowany kulą ognia w Blade of Destiny/Star Trail (w tym drugim jeszcze gorzej z uwagi na fakt, że rzucający zaklęcie ma większą swobodę w celowaniu). Nie można czaru ani uniknąć, ani odbić. Jedyną nadzieją to prawdopodobieństwo nie zadziałania zaklęcia. Mogę Cię pocieszyć jeszcze informacją, że istnieją specjalne magiczne amulety, które ponoć chronią użytkownika przed wybrakami tych czarów. Morał z powyższych rozważań wynika jeden: zawsze, bez znaczenia w jakiej grze, lepiej być tym, który wydaje energię magiczną i rzuca czar, niż tym, który jest zmuszony przed nim

uciekać bądź (o zgrozo!) przyjąć jego działanie. I nich nikt nie posądza mnie tu o prawienie oczywistości. Banaly mają to do siebie, że wszyscy o nich wiedzą, ale jakoś nikt z ich mądrości nie korzysta. A szkoda...

DOBRE SŁOWO NA DROGĘ

Kolejny dzień dobiega końca. Strudzony, skierujesz się zapewne w kierunku łóżka, by jutro powitać szarą rzeczywistość. Do zobaczenia na miesiąc, kiedy to spotkamy się ponownie i opowiemy sobie wzajemnie nowe, interesujące historie.

Aha, nie martw się o Tomka. Przedwczoraj, na dwudziestym szóstym poziomie labiryntu odkrytego przez Mistrza Alberictiusa, odnalazłem butelkę z papirusem, na którym wyraźnie było napisane, że Tomek i jego załoga zostali napadnięci przez straszliwego krakena i ich rejs się przedłuży. Zostaje pytanie: skąd wzięła się w takim ponurym miejscu butelka z papirusem od Tomka? To już temat na zupełnie nową opowieść...

Szymon Grabowski

ROZSZERZENIA PAMIĘCI

ELBOX 500/2MB

Rozszerzenie do Amigi 500 o 2 MB RAM.

Test: AMIGA 6/93.

229 zł (bez zegara)
249 zł (z zegarem)

ELBOX CDTV/2MB

Rozszerzenie do Amigi CDTV o 2 MB FAST RAM

Test: AMIGA 12/94.

243 zł

ELBOX 600/1MB

Rozszerzenie do Amigi 600 do 2 MB CHIP RAM.

129 zł (bez zegara)
149 zł (z zegarem)

ELBOX 1200/4MB

Przyspieszające 2,22 razy
Rozszerzenie do Amigi 1200.
4 MB 32-bitowego FAST RAM
z zegarem i podstawką
pod koprocesor PGA.
Test: AMIGA 9/94.

479 zł

ELBOX 500+/1MB

Rozszerzenie
do Amigi 500+
do 2 MB CHIP RAM.
90 zł

Karty TURBO
do A500 i A1200

KOPROCESORY

Test: C&A 10/95.

68881 PGA 20MHz, osc.	39 zł
68882 PGA 20MHz, osc.	109 zł
68882 PGA 25MHz, osc.	129 zł
68882 PGA 33MHz, osc.	189 zł
68882 PGA 50MHz, osc.	219 zł
68882 PLCC	219 zł

**Sprzedż wysyłkowa za pobraniem pocztowym
po doliczeniu kosztów przesyłki.**

ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99 • (012) 23 66 77 w. 10 48 • FAX (012) 22 36 39

SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA:
MICROMAN
VIDEOBIT
SEPTIMA
VIOLIN
AMI-COMM
ANIMART
MAWIX
BASTA
CATOM
GEPARD
MICROMAN
VIDEOBIT



**GAME SHOW
BAJPCTEK
BIT COMPUTER
XYZ MIKROKOMPUTERY
ALL IN ONE
BAJPCTEK
MIKRO-FAN
AR-WAL
BI & K COMPUTER
BI & K COMPUTER
JOY
METRO COMPUTER
AGNUS COMPUTERS**

Koszalin, ul. Zwycięstwa 190
Kraków, ul. Wiślna 5
Kraków, ul. Krzyża 7
Lublin, ul. Okopowa 6
Łódź, ul. Piotrkowska 111
Nowy Sącz, ul. Wesoła 10
Olsztyn, ul. Wolna 2/3
Opole, ul. Wyzwolenia 1
Poznań, ul. Wierzbiewicza 18
Poznań, ul. Wierzbiewicza 31
Poznań, ul. Różańska 9
Poznań, ul. Różańska 3
Rybnik, ul. Sobieskiego 23

**MICROMAN
DARBI KOMPUTER
DYNAMIC COMPUTER
BLANKA
ENTERPRISE 2
ADMIRAL COMP
VANGELIS
VIDEOBIT
AMIGA
ANIMA
HDP ELECTRONICS
AMICOM
VADIM**

Rybnik, Rynek 4
Rzeszów, ul. Podwilec 46
Soanowice, ul. Modrzewska 16
Stargard Szczeciński, ul. Wielkopolska 92
Stargard Szczeciński, ul. Szczecińska 92
Szczecin, ul. Monte Casino 37
Toruń, ul. Spokojna 29
Tychy, ul. Hłonda 77
Warszawa, ul. Beloserego 10
Wrocław, Politechnika - Giełde w niedzielę
Wrocław, ul. Kościuszki 4 IVp
Zamość, ul. Piłsudskiego 14/82
Zielona Góra, ul. Kupiecka 28

ELBOX
30-702 KRAKÓW, ul. Lipowa 4
TEL. 23 66 77 w. 10 48





Ostatnio obiecałem poruszenie tematu gry "Ishar". Nie chcąc być głośliwym, dzisiaj publikuję dwa listy i odpowiedzi na zawarte w nich problemy. Ta niewielka ilość wynika z tego, że otrzymałem od Was sporo porad do "Skrzynki kontaktowej". Doszedłem do wniosku, że najpierw rozwiążemy zadane problemy, a dopiero później zabierzemy się za nowe. Jeśli więc nic się nie zmienia, za miesiąc opublikuję odpowiedzi na listy dotyczące gry "Ishar". A teraz zapraszam do lektury.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Jestem gorącym sympatykiem piłki nożnej i bardzo lubię grać w tę grę na komputerze. Mam kłopot z uruchomieniem gry "Fifa International Soccer" w wersji na Amigę 600. Problem jest w tym, że kiedy wgręwa się grę, pojawia się komunikat, żeby włożyć dysk pierwszy do stacji, podczas gdy on już tam jest. Wkładałem także dysk drugi i trzeci, ale to nic nie daje.

Michał Sito
Lublin

Takich listów otrzymałem kilka. Nie piszecie jednak, czy posiadane wersje są pirackie czy też nie. Jestem przekonany, że wersja, którą posiadacie, jest źle zlamana i najprawdopodobniej brakuje kilku plików bądź też gra została źle zasygnowana. W każdym razie wszystko to sprząda się do jednego - że zawinił pirat i po prostu Was nabral. Niestety, nie mogę Wam poradzić nic innego, jak tylko sięgnięcie po oryginalną wersję.

MORTAL KOMBAT

Posiadam piracką wersję tej gry. Podczas każdej walki z Raydenem zawieszają się komputer i wyskakują na ekranie różne cyferki. Sprawdzam czy program nie ma wirusa i okazało się, że jest w pliku MK.exe. Próbowałem go wykasować, ale się nie dało. Co zrobić?

Mortal Kid
Toruń

Nie piszesz, jaki jest to wirus, więc trudno Ci poradzić. Wydaje mi się, że sytuacja jest raczej trudna do opanowania. Niektóre wirusy gnieźdzą się w plikach uruchamiających, tak jak w Twoim przypadku. Niszczą one niektóre dane i to może objawiać się właśnie w taki sposób, jak u Ciebie. Spróbuj zniszczyć wirusa jakimś programem antywirusowym (jeśli masz twardy dysk - zrób to koniecznie), a w ogóle sięgnij po oryginalną wersję gry.

KAJKO I KOKOSZ

Nie wiem, jak zrobić rękawicę siły i jak przejść dwóch zbójczy stojących przed grodem.

Robert Szefner
Osieczna

Rękawicę zabierasz z linki znajdującej się przed chatką Lubawy. Wcześniej musisz jednak dać jej różę zerwaną kolo chaty Kajka i Kokosza. Mając już rękawicę i gacie Lubawy wracaj do domu, po drodze ściągając wieszolka srebrnym nożem zebranym w chacie. Będąc już w środku, musisz miotł zniszczyć toporem i to co z niej zostało włożyć do ognia, wówczas błysnie płomieniem. Do kociolka wrzuc ziele i rękawicę. W ten sposób zdobędziesz rękawicę siły. Natomiast dwóch zbójczy przegonisz, korzystając właśnie ze zrobionej rękawicy siły.

KAJKO I KOKOSZ

Z grodu wychodzę zgodnie z Waszym opisem, lecz dalej nie mogę przejść Bugiego. Po zabicu zbójczy dają Ofermie gacie Lubawy, a ten ucieka. Zabieram krzesiwo i błękitę i idę w prawo. Tam rozbijam kamień i biorę krople. Rusalka dziękuje za pomoc. Idę dalej w prawo i tam zbieram wszystko, co się da. Znow idę w prawo, zbierając co się da, oprócz szyszki i kijka na ziemi, których nie da się zebrać. Dziadka też nie mogę obudzić. Idę w prawo, ponownie zbieram wszystko i idę do Cioci Jagi. Mogę tylko zabrać kociółek, dać błękitę i otrzymać wiadomość od cioci. Mogę położyć kij od miotły na palenisku i powiesić na nim kociółek, lecz nie mogę rozpałić ognia. Cofam się do roztostu dróg i idę do karczmy. Tam daję karczmarzowi obręcz, wsadłam na wóz i jadę do innej krainy. Za pomocą liany wyciągam karła z dziury, biorę gniazdo os, platak kwiatu paproci i idę w prawo. Tam zawieszam gniazdo os na gałęzi i biorę miód z dziupli. Nie wiem, co zrobić z polanem i ogniskiem. Na prawo jest Bugi, tu utknąłem.

Tomasz Kołaczkowski
Poznań

W lesie, po zabraniu kroplek wody, należy podlać wyrastające kielki. Wówczas wyrosną dwie rośliny: gumiak i dzbanecznik. Na planszy z chatką Cioci Jagi musisz nalać wody do dzbaneczka i podać ją cioci. Wówczas zmieni ona wodę z jeziora w żywą wodę i da Ci zaklęcie. Następnie musisz na planszy obok zabrać dwa orzechy laskowe. W krainie Borostworów trzeba zerwać dwa płatki paproci i nakarmić nimi zarówno Kajka, jak i Kokosza. Wówczas będą rozpoznawać głosy zwierząt zamieszkujących las. Na kolejnej planszy spotkasz Wawaję wkręconego w drzewo. Użyj rękawicy siły. Dostaniesz korzeń-sen, który musisz podnieść. Następnie daj Zgryzowi żywą wodę, a otrzymasz gwizdek-gryzdek. Później pojawi się Dżgol z zagiętym klujakiem. Tutaj ponownie rękawica siły rozwiąże problem. Teraz musisz wrócić do źródła i napelnić dzbanecznik. Gdy dojdiesz już do ślimaka z dziwną muszlą, musisz Kokoszem zawiesić gniazdo os na gałęzi, wówczas zaraz znaj-

dą się chętni do zamieszkania w nim. Polanem strąć hubę z drzewa. Polano, huba i krzesiwo spowoduje zapalenie ogniska. Wyjmij polano i przypal komin Fajfięgo. Korzeń-sen także podpal w ognisku. W podzięce od Fajfięgo dostaniesz nasionko płaczowju. Na następnej planszy z Bugim musisz dać zapalony korzeń-sen Dżgolowi, a ten uśpi Bugiego. Następnie zasiej nasionko płaczowju na nim i podlej wodą. Dzięki temu zostanie on unieruchomiony. Zabierz mu piórko z głowy. Ponownie napełnij dzbanecznik wodą ze źródła i idź na brzeg. W ten oto sposób uda Ci się przejść Bugiego.

GOBLINS 2

W grze "Goblins 2" nie mogę ukończyć etapu w sali tronowej. Wiem, że trzeba w nim uwolnić księcia, podając potworowi KINDELIXIR. Udaję mi się unieszkodliwić omakapoka, polewając kulkę eliksirem. Potem potrafię jeszcze zdobyć koronę. Mój problem polega na zdobyciu karaluchów potrzebnych do pokonania pozostałej dwójki. Gdy Fingus ma wsadzić rękę odzianą w rękawiczkę do dziury, w chwili gdy Winkkle obrywa po zajrzeniu do przeciwległej (jak w opisie, którego używałem). Fingus jedynie wyjmuję rękawicę i pokazuje mi ją. Proszę o pomoc! Jeżeli jest to możliwe, proszę o opis przejścia całego etapu, aż do pomniejszenia Goblina.

Krzysztof Łopatko
Elbląg

Niestety, w tej grze niekiedy trzeba się dużo namęczyć, zanim rozwiąże się dane zadanie. W Twoim przypadku tak właśnie jest. Jedyne co mogę Ci poradzić, to dalej próbować, gdyż jest to właściwy sposób. Mam nadzieję, że uda Ci się osiągnąć końcowy sukces. Wychodząc Ci naprzeciw, podaję końcowe rozwiązanie tego poziomu. Na wszelki wypadek napiszę Ci od tego momentu, w którym trzeba złapać karalucha.

Fingusem wejdź do kamiennej głowy, a Winklem pociągnij za język. Z dziury przy podłodze wyskoczy karaluch. Winklem szybko stań przy otworze po lewej stronie komnaty, a Fingusem kolo otworu po prawej. Winklem wsadź głowę do otworu i podczas gdy jest on tarmoszony, Fingusem włóż rękę (w rękawicy) do dziury. Dzięki temu złapiesz robala. Następnie połóż go na małej półce pod otworem i polej eliksirem. Kolejnym krokiem jest złapanie następnego karalucha. Fingusem pociągnij za język i przechodź na plac zamkowy. Fingusem wejdź na zbroję i wyrwij piórko z pióropusza helmu. Zauważ je w wiaderku z czerwoną farbą. Dzięki temu uzyskasz pędzelek. Naciśnij cegłę w dolnej części wieży i otwórz przyłbicę helmu. Połóż koronę na helm. Ponownie Fingusem połóż karalucha we wlot dziury. Skrop go eliksirem, pomaluj pędzelkiem na czerwono i zrób mu kropki z pieprzu. Wówczas kara-

luch wejdzie do sali tronowej. Teraz już bez przeszkód możesz Fingusem zdjąć księcia i wrócić na plac zamkowy. Fingusem i Winklem kolejno stań pod maszyną. Książę uruchomi ją i w ten sposób przenosisz się do innego wymiaru.

ISHAR

Od kilku miesięcy w grze "Ishar" męczę się, aby wejść do podziemi i rozpalzyć gębę Kroghowi. Lecz jest to niemożliwe, ponieważ nie wiem, jak i skąd zdobyć żółwią ślinę. Próbowałem już prawie wszystkiego.

Krzysztof Skorupka
Gliwice

W północnej części krainy SILMATIL pokonaj olbrzyma, a otrzymasz od niego żółwia. Tego z kolei możesz wymienić u kupca w ZEN-DORII na butelkę z TURTLE SLO-BBER czyli żółwią ślinę.

ISHAR

W grze "Ishar" mam istotny problem z pewną niesforną księżniczką. Ratuję ją z miasta i przyłączam do grupy. Następnie idę do wioski, w której mieszka facet podający się za jej ojca (wcześniej prosił mnie o pomoc). Bardzo się zdziwiłem, gdy po powrocie drzwi do jego domu były zamknięte, a zza nich ktoś mi groził. Wtedy proszę księżniczkę, żeby odeszła, ale natychmiast wszyscy w grupie sprzeciwiają się. Wiem, że za jej uratowanie gość ma mi dać klucz do pewnych podziemi, ale jak widać, nic z tego. Proszę o pomoc.

Grzegorz Olejnik
Kraków

Na sto procent jeden z Twoich bohaterów zachował się w uratowanej kobiecie (ta gra zakłada taką możliwość!). Musisz zrobić napój ZAR-KLUG (skład: 2B + 1D + 1E + 1G, gdzie B to olej salamandry, D - jemiola, E - mózg szczura, G - ślina żółwia). Jeśli to nie pomoże, zrób jeszcze napój DROULI (skład: 1B + 1C + 2D + 1E, gdzie C to pajęczyna, a reszta jak wyżej). Wówczas powinieneś bezpiecznie odprowadzić dziewczynę do jej ojca.

SABRE TEAM

Mam trzy pytania dotyczące gry "Sabre Team":

1. Jak zapisać stan gry podczas misji.

2. Czy można strzelać przez ścianę (komputerowi się to udaje).

3. Jak dostać się do celi, która zablokowana jest kratą?

Maciej Okścienciuk
Pruszków

1. Stan gry zapisujesz, używając ikony dysku, ze skierowaną strzałką do wewnątrz dysku.

2. Przez ścianę nie można strzelać. Możliwe jest jednak strzelanie



z samej krawędzi drzwi. Trzeba stanąć na ich skraju, tak żebyś widział przeciwnika i żeby był on w zasięgu strzału. Nie zrażaj się tym, że komputer strzela przez ścianę. Nigdy nie pozbywaj się do końca punktów ruchu. Wówczas nawet gdy komputer strzeli do Ciebie, to będziesz się mógł obronić.

3. Niektóre zamknięte cele można otworzyć, strzelając do nich z bliskich odległości. Te, których nie można otworzyć, widocznie nie zasługują na Twoją uwagę.

DUNE

1. W "Dune" istnieje taka postać jak Hara. Chciałbym wiedzieć, do czego ona się przyczyni w grze, oprócz pomocy w odnalezieniu Stilgara?

2. Gdzie znika Duke Leto, gdy przylatuje do pałacu ze Stilgarem?

3. Gdzie mogę znaleźć Kyne-sa, Chani i do czego oni się przyczynia w grze?

4. Nie wiem, co robić, gdy odnajdę Stilgara i polecę z nim do pałacu?

5. Kupiłem u szmuglera sprzęt. Chciałem, żeby Fremeni go zabrali, a oni rzucili parę tekstów i nie poszli po niego. Ta sietch przypominała fortecę Harkonnenów, odkryłem ją cudem, lecąc w dół od pałacu.

6. Nie wiem, jak uruchomić "Dune 2". Wgrywam grę, wybieram New Game, później język angielski, oglądam demo, zmieniam dyski i nagle wyskakuje komenda: "Please insert SaveGame disk". Nie wiem, co robić?

Scyżor
Katowice

1. Hara będzie Ci potrzebna tylko do odnalezienia Stilgara. Zostaw ją w pałacu, a po wyruszeniu Duka Leto na wyprawę wojenną odwieź ją do rodzinnego sietchu.

2. Duke Leto wyrusza na wyprawę wojenną przeciwko Baronowi Harkonnenowi. Niestety, więcej go już nie zobaczysz, gdyż zginie on z jego ręki.

3. Po odwiezieniu Hara porozmawiaj ze Stilgarem. Dowiesz się od niego, że zamierza się udać do nowego sietchu. Tam spotkasz Chani, z którą spędzisz miło czas. Po powrocie z krótkiego odpoczynku wrócisz do pałacu, gdzie dowiesz się o śmierci ojca. Razem z Jessicą w pałacu znajdziesz oręż. Wówczas dowiesz się o ojcu Chani - Liet Kyne-sa. Wybierzesz się do niego, zabierając ze sobą Chani i Stilgara. Od Kyne-sa dowiesz się o wynalazku "wind-trap". Jest to specjalna pułapka, dzięki której można zbierać wilgotne kropelki powietrza i skraplać je.

4. Musisz porozmawiać ze Stilgarem. Przyzna się, że widział, gdzie znajduje się sietch przemytników (to ta, którą cudem odnalazłeś). Musisz z nim tam polecieć.

6. Fremeni nie lubią odwiedzać przemytników. Trudno powiedzieć

dlaczego nie chcą odebrać zakupionego towaru. Powodów może być kilka:

a) nie zapłaciłeś za towar;
b) sietch jest zbyt daleko, a takie same przedmioty, jak te, które zakupiłeś, znajdują się znacznie bliżej;
c) Fremeni nie potrzebują tych przedmiotów, gdyż specjalizują się w innej dziedzinie, niż zakupione towary.

6. Uruchomienie gry jest bardzo proste. Musisz zrobić Save Disk i nazwać go tak, jak podaje komputer. Wówczas gra zostanie wczytana.

SKRZYŃKA KONTAKTOWA

SECRET OF MONKEY ISLAND

W numerze 6/95 Piotr Wilczewski z Konina prosi o podanie odpowiedzi udzielanych przez Sword Mastera. Oto one (P - pytanie, O - odpowiedź):

P: I've got a long, sharp lesson for you to learn today

O: And I've got a little TIP for you. Get the point?

P: My tongue is sharper than any sword.

O: First you'd better stop waving it like a feather - duster.

P: My name is feared in every dirty corner of this island.

O: So you got that job as janitor, after all.

P: My wisest enemies run away at the first sight of me.

O: Even before they smell your breath?

P: Only once have I met such a coward!

O: He must have taught you everything you know.

P: If your brother's like you, better to marry a pig.

O: You make me think somebody already did.

P: No one will ever catch me fighting as badly as you do.

O: You run that fast?

P: I will milk every drop of blood from your body.

O: How appropriate. You fight like a cow.

P: My last fight ended with my hands covered with blood.

O: I hope now you've learned to stop picking your nose.

P: I hope you have a boat ready for a quick escape.

O: Why, did you want to borrow one?

P: My sword is famous all over the Caribbean!

O: Too bad no one's ever heard of you at all.

P: I've got the courage and skill of a master swordsman!

O: I'd be in real trouble if you ever used them.

P: Every word you say to me is stupid.

O: I wanted to make sure you'd feel comfortable with me!

P: You are a pain in the back side, sir.

O: Your hemorrhoids are flaring up again, eh?

P: There are no clever moves that can help you now.

O: Yes there are. You just never learned them.

P: Now I know what filth and stupidity really are.

O: I'm glad to hear you attended your family reunion.

P: I usually see people like you passed - out on tavern floors

O: Even before they smell your breath?

Marcin Słupski
Chrzanów

MYTH

Dzięki uprzejmości Pawła Olchowika z Warszawy mogę przekazać wszystkim fanom gry "Myth" pełne rozwiązanie. Z braku miejsca z opisem tym będziemy spotykać się kilkakrotnie. Dzisiaj na dobry początek pierwsze dwa poziomy:

Level 1. Hades - real of the damned:

Bij szkielety tak długo, aż dostaniesz miecz. Zabij Harpię (zielony, latający brzydal), a dostaniesz kule ogniste. Od miejsca startu idź w prawo, a zobaczysz wiszący szkielet. Odetnij go (pchnięciem lub ciosem obcinającym głowę; za drugą metodą dostaniesz 2000 punktów). Teraz zejdź na dół i idź w prawo do momentu, w którym zobaczysz koniec twardego podłoża i początek wrzącej lawy. Z ziemi wyjdzie szkielet. Obetnij mu głowę, tak by wpadła ona do lawy. Gdy to zrobisz, wyruszy się z niej olbrzymi diabeł, który "stworzy" małego diabła. Włącz kule ogniste i walcz. Gdy wygrasz, dostaniesz trójząb. Idź tam, gdzie odcinał szkielet, a potem w prawo, aż do Cerberusa (psa o trzech głowach). Szybko uaktywnij trójząb i ciśnij nim przed siebie. Teraz już tylko wystarczy biec do następnego levelu.

Level 2. Skyros - Isle of the Sirens:

Nie zabawisz tu zbyt długo. Biegaj przed siebie z mieczem w rękę, aż zobaczysz syrenę. Gdy mówi, byś poszedł, idź ostrożnie do przodu. Gdy nakaże Ci stać, stań w miejscu. Gdy powie, byś uklęknął - joystick do dołu - dodatkowa kula energii jest Twoja. Biegaj przed siebie do momentu, kiedy zobaczysz Achillesa (wysoki posąg z dźwig i tarczą). Pchnij go kilka razy w nogę wysuniętą w prawo, a posąg zawali się. Pozostanie po nim tylko tarcza Achillesa. Uaktywnij ją, a mali wojownicy uklękną. Następny level przed Tobą.

Uwaga! Wiadomość dla wszystkich miłośników RPG. Jeśli macie ochotę, możecie pisać do Sonstara. Pomógł on w grze "Black Crypt" i jak zapewnia, jest także dobry w innych. Oto jego adres:

Sonstar
ul. Prądyńskiego 129/1
58-105 Świdnica

oraz adres jeszcze jednego fanatyka tych gier:

Tomasz Marcinowski
Os. Młodych 1/10
77-300 Człuchów
tel (0-597) 41432

Tomasz ma także problem z grą "Legend of Valour". Otóż pyta, jaką rangę trzeba zdobyć w jakimkolwiek z bractw czy świątyń, aby móc czarować. Czy wystarczy zdobycie rangi nowicjusza w świątyni Aegira, czy też trzeba mieć jakiś wyższy tytuł?

THE 7TH GUEST INNOCENT UNTIL CAUGHT

Bardzo chciałbym podziękować Kamilowi Szafarze za podpowiedź do gry "Labirynth of Time", o której prosiłem. Cieszę się, że tym razem ja mogę mu pomóc w ukończeniu gry "The 7th Guest". W opisie przebiegu jego sytuacji należy postępować następująco:

Stań tyłem do głównych drzwi wejściowych domu (tych z kolorowym witrażem) i kliknij na pojawiających się szczękach tuż przed pierwszym stopniem schodów prowadzących na piętro. W ten sposób dostaniesz się do tajnego pokoju. Po rozwiązaniu znajdującej się w nim zagadki staje się dostępna następna zagadka na korytarzu drugiego piętra. Znajduje się ona na drzwiach bocznego korytarzyka, które do tej pory były niedostępne. Przez te drzwi wejdź do pokoju na poddaszu, z którego nie ma już wyjścia bez rozwiązania ostatniej zagadki. Polega ona na zapaleniu odpowiedniej ilości świec w oknach makiety wielopiętrowego budynku. Według mnie nie ma tu jakiejś logicznej zasady. Trzeba to zrobić metodą prób i błędów. Teraz pozostanie już tylko przyjemność obejrzenia końcowej animacji.

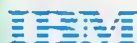
Niedawno ukończyłem grę "Guilty". Spodobała mi się ona bardzo, więc postanowiłem zagrać w jej pierwszą część "Innocent Until Caught". Sytuacja wygląda tak, że w pierwszej części gry bohater musi zdobyć trzy przedmioty: rzeźbę z galerii, jajo wielkiego ptaka i akcje czy obligacje z banku. Dwie pierwsze rzeczy już mam, ale nie wiem, jak zdobyć te akcje ani jak dostać się do banku poza pomieszczeniami z kasami.

Mirosław Łatkowski
Łódź

Piszcie do mnie, jak zawsze, z dokładnym opisem swoich problemów. Jeśli gra ma kody, to podajcie ostatni dostępny. Przypominam o czytelnym piśmie, gdyż niekiedy nie można rozszyfrować, o co wam chodzi. Adresujcie z dopiskiem "Do YA" bądź "S.O.S.". Jest to niezwykle pomocne przy rozdzielaniu poczty i pozwala na szybsze wypalanie Waszych listów. Do zobaczenia za miesiąc.

YA

71



BUMPY'S ARCADE GAME

Kody:
ACCESS
BUTTON
ISLAND
PRETTY
WINER

Karol Julikowski
Ożarów Mazowiecki

DESCENT

Gabbagabbahey - włączenie kodów
Mitzi - wszystkie klucze
Racerx - nietykalność
Guile - czasowa nietykalność
Twilight - osłony

Punisher

MORTAL KOMBAT

W tajnym menu powłączaj wszyst-
ko na ON - nieśmiertelność (Free
play).

Punisher

MORTAL KOMBAT 2

Gdy pokażą się napisy Copy-
right... napisz *AICULEDSSUL*.
Następnie, gdy ukaże się następ-
ny obraz wciśnij [F9] - otwar-
cie tajnego menu.

Marcin Nowiński
Bydgoszcz

PRIVATEER

Jeśli przewożysz towary mię-
dzy bazami, możesz spokojnie włą-
czyć "nietykalność". Po co nara-
żać życie, a tak czy siak kasę za
sprzedany towar dostaniesz (Uwa-
ga! Nie dotyczy misji).

Punisher

AMIGA

AMNIOS

Kody do leveli:
01 - N/A
02 - FRDSNSMNGR
03 - PLFRMNLQSN
04 - LSNBRGNSLQ
05 - LKMCTKSCDF
06 - STBNLMRCHL
07 - RCHLMCLTHS
08 - THBSTSTFTT

09 - THTHJJRSNN
10 - MLFNDBTFL
11 - BTMNDHRCH

ASTRO MARINE CORP

Kody:
01 - NOSTROMO
03 - DISCOVERY
05 - ENTERPRISE
07 - DAGOBAB
09 - REPLICANT
11 - KRULL
13 - METROPOLIS

ATOMINO

Kody do leveli:
040 - PHOTON
050 - PLANKTON
060 - INFERNAL
070 - FOSSIL
080 - POISON
090 - SOUP
100 - SULPHATE

ATOMIX

Trzymając wciśnięty klawisz
[Help], wpisz słowo *TIME*, a czas
stanie w miejscu.

AWESOME

Na ekranie przeglądu ładun-
ku i energii najedź na lewy, gór-
ny róg i naciśnij jednocześnie
FIRE oraz klawisz [+], na klawia-
turze numerycznej. Otrzymasz nie-
skończoną energię.

BACK TO THE FUTURE 2

Włącz pauzę i wpisz *THE ON-
LY NEAT THING TO DO*. Te-
raz możesz już grać z nieskoń-
czoną ilością żyć.

BACK TO THE FUTURE 3

Aby uzyskać nieskończone ży-
cia, wpisz następujące kody:
01 - ROTTEN CHEAT
02 - LOUSY CHEAT
03 - LOW DOWN CHEAT

BANSHEE

Podczas intra można wpisać
FLEVI7 i nacisnąć [Enter] - nie-
ograniczona liczba żyć. Można
też wpisać *JAM EXQUISITELY*

EVIL i nacisnąć [Enter] - możli-
wość strzelania do cywilów i zwie-
rząt.

Krzysztof Niedzielski
Wrocław

BARBARIAN 2

W czasie gry wciśnij kolejno:
[HELP] (przytrzymaj), [M] i [E].
Efekt tej mieszanki klawiszowej
to nieskończona energia.

BATTLE SQUADRON

Naciśnięcie spacji na ekranie
tytułowym spowoduje przejście
do ekranu opcji.

BATTLE VALLEY

Wpisz hasło *ROGER MEL-
LIE THE MAN OF TELE*,
aby uzyskać nieskończone ży-
cia.

BBS JANE SEYMOUR

Kody do leveli:
SLUMBER
INTEREST
BULKHEAD
SHOWROOM
MUSHBASH

BEACH VOLLEY

Wpisz *DADDY BRACEY* i na-
cisnąc [F1] możesz zmieniać po-
ziomy gry.

BLOOD MONEY

Naciśnij klawisz [Help], a na-
stępnie odpowiednio [1] lub [2],
aby zregenerować zapasy żyć lub
pieniędzy.

CABAL

Wpisz *SCHLIKA*, wtedy [F2]
umożliwi przejście na wyższy
poziom.

CABAL

Trik trochę nietypowy, ale jak-
że przydatny. Spauzuj gierkę i po-
szukaj celownikiem kogoś, kto
Cię wnerwia i chciałbyś mu os-
tro przyłożyć. Ustaw broń, włącz
autofire w joy'u i odpauzuj...

CARDIAXX

Podczas gry wciśnij klawisz [P]
i wpisz hasło: *CAROLILY*. Da
Ci to nieskończoną energię. Mo-
żesz też wpisać imię jako *RA-
CHEL* i wciśnąć [Shift]. Potem
podczas spauzowanej gry wciś-
nij klawisz [Y], by zatrzymać
upływ czasu.

CHASE HQ 2

Podczas gry wpisz *INGARDE-
NIN* i naciśnij [Enter], dzięki
czemu:
[T] - dodaje 10 sekund,
[W] - daje dodatkową broń,
[1], [2]... [6] z klawiatury nume-
rycznej - zmienia poziom.

CHASE H.Q. 2

Wpisz *IN A GARDEN* na obraz-
ku tytułowym i naciśnij klawisz
[T], aby otrzymać więcej czasu.
Podczas ładowania gry z dysku
warto też przytrzymać [H] oraz
[F5]. Efektu tego uczynku po pro-
stu nie da się nie zauważyć...

CHUBBY GRISTLE

Na obrazku tytułowym wpisz
BUUURKP, co da Ci nieskoń-
czone życie.

CLOWN 'O MANIA

Naciśnij klawisz [Help], aby
uzyskać kilka dodatków.

CYBERNOID

Wpisz na obrazku tytułowym
RAISTLIN i naciśnij spację, aby
uzyskać zapasy broni, która ni-
gdy się nie skończy. Możesz też
zdefiniować klawisz jako *Y X
E S*. Otrzymasz wtedy nieskoń-
czoną ilość statków.

CYBERNOID 2

Wpisz podczas wyświetlania
czołówki słowo *NECRONOMI-
CON*. Naciśnij teraz klawisz [N],
aby przechodzić przez kolejne
poziomy. Możesz zdefiniować kła-
wisze jako *Y G R O*, aby otrzy-
mać nieskończone zapasy wszyst-
kiego.

TRIKI



DARKMAN

W trakcie gry wpisz **MEACUL-PA**.

DARKSIDE

Naciśnij klawisze [2] i [8], jednocześnie wciskając fire w joy'u. Będziesz mógł obejrzeć obrazki przedstawiające programistów gry.

DOMAN

Gdy pojawią się opcje, wpisz: **SRAMNAPC** - więcej żyć, **KALASHNIKOV** - niespodzianka (podczas gry wybierz kuszę).

Krzysztof Niedzielski
Wrocław

DOMINATOR

Napisz **SHAFT**, gdy zobaczysz tabelę najlepszych wyników, aby uzyskać nieskończone życie.

DRAGON BREED

Spauzuj grę i wpisz słówko **IREM**. Od tej chwili wciśnięcie klawisza [N] spowoduje przejście do następnego levelu.

DRAGON NINJA

Wpisz **TERRIFIC** podczas gry. Naciśnięcie [L] spowoduje przejście do następnego levelu, a [F3] - nieskończone życie.

DRAGONS LAIR

Po wyświetleniu "listy plac" naciśnij jednocześnie [Esc], [R], [I], [N], [L], [7]. Teraz już tylko zmiana dysków.

E-MOTION

Podczas gdy wyświetlany jest obrazek tytułowy, wpisz słowo **MOONUNIT** i naciśnij klawisz [Enter]. Po rozpoczęciu gry działają dodatkowo następujące klawisze:

[F1] - skok do następnego levelu,
[F2] - skok do poprzedniego levelu,
[F3] - skok dziesięć leveli do przodu,
[F4] - skok dziesięć leveli do tyłu.

ELF

Napisz **CHOROPOO** - maksimum energii, a poza tym: [H] + [J] - kule będą się od Ciebie odbijać, [H] lub [S] + [W] - jesteś innym Elfem.

Marcin Nowiński
Bydgoszcz

ENDURO RACER

Po odliczaniu wpisz słowo **CHEAT**, a będziesz mógł podczas gry wykorzystać takie klawisze: [T] - dodatkowe 10 sekund, [S] - jeden odcinek trasy do przodu, [F] - większa prędkość (210 km/h).

EXOLON

Na ekranie High Score wpisz "ad astra" (małymi literami z odstępem), a uzyskasz nieśmiertelność.

F-29 RETALIATOR

Jako imię wpisz **THE DIDY-MEN**, kliknij na ikonę "colona" i wciśnij [Enter].

FALCON

Wciśnięcie [Ctrl] + [X] uzupełni Twój zapas amunicji. Jeżeli nie lubisz lądować, wybierz opcję "ENDMISSION" po wykonaniu zadania.

FANTASY WORLD DIZZY

Wpisz swoje imię jako **IMMORTAL**.

FEARS

Podczas gry naciśnij klawisz [Help]. Powinno to dać 99 kłuczy, 99 żyć, 99 amunicji (działa tylko w wersji demonstracyjnej gry - przyp. red.)

Krzysztof Niedzielski
Wrocław

FERNANDEZ MUST DIE

Spauzuj grę i wpisz **SPINY-NORMAN**, aby otrzymać nieskończone zapasy żyć oraz amunicji.

FINAL BLOW

Spróbuj wcisnąć sześć razy klawisz [F10] podczas walki.

FINAL FIGHT

Wciśnij klawisz [P] i wpisz **SHERIFF FATMAN**. Obaj gracze będą nieśmiertelni, a czas stanie w miejscu.

FULL CONTACT

Gdy wybierzesz grę dla jednego gracza, możesz wpisać **QAZWXEDCRFVTGBYHNUJM**, by nieco oszukać przeciwnika.

FUSION

Napisz **SWAMPTHING** w tabeli rekordów i wciśnij [E]. Klawiszami [+/-] możesz zmieniać poziomy.

GODS

Hasło (password) to **SORCERY**.

GRAVITY FORCE

Wpisz **WARPx**, gdzie **xx** jest poziomem, na którym chcesz się znaleźć.

GREMLINS 2

W tabeli wyników należy wpisać **SINATRA**, dzięki czemu uzyskasz nieśmiertelność.

HADES NEBULA

Wpisz **MONITOR**, a otrzymasz nieskończone życie.

HAMMERFIST

Wpisz **TAEHC OT TNAW** (przeczytaj to wspak i od razu wszystko się wyjaśni). Możesz teraz zmieniać poziomy klawiszem [Shift].

IMMORTAL

Kody do leveli:
2 - 757fc10006f70
3 - 6e1ec21000e10
4 - 465fa31001eb0
5 - d4bfd41000eb0

6 - bcfef51010a41
7 - 6b10f61010ac1
8 - e590d710178c1

JAMES POND

Wpisanie **JUNKYARD** da nam nieśmiertelność, a klawisz [D] będzie otwierał wszystkie przejścia na danym poziomie.

JAMES POND 2 - ROBOCOD

Na samym końcu gry musisz zniszczyć dużego bałwana. Należy mu naskakiwać na głowę. Zniszczenie go trwa bardzo długo, lecz nie należy się poddawać. Jeśli uda Ci się tego dokonać, wówczas pojawia się doktor. Idź za nim, a zobaczysz jak Święty Mikołaj się z nim rozprawia.
Artur Kozioł
Gdynia

LEANDER

Na ekranie z różnymi opcjami do wyboru wpisz **LTUS**. Teraz, gdy spauzujesz grę klawiszem [F8], [F6] przeskakuje do następnego levela, a [F1] do [F5] wybiera rodzaje broni. Będziesz miał też nieskończone życie.

LEISURE SUIT LARRY

W bardzo prosty sposób można zmienić swoją lokację. Wciśnij [Alt] + [D], a następnie wpisz **TP**. Komputer zapyta o numer planszy. Możesz wpisać liczbę od 008 do 045.

LEONARDO

Kody:
10-EMMENTALER
20-APLHORN
30-MATTERHORN
???-IVANHOE.

NITRO

Wpisz się na listę jako **MAJ**, a otrzymasz 5.000 paliwa i 50 pieniędzy.

PARADROID

Gdy wyświetlana jest strona tytułowa, naciśnij klawisz [F3] -



TRIKI

znajdziesz się w dodatkowym menu gry.

PITFIGHTER

Aby łatwiutko skakać pomiędzy levelami, wpisz słowo **LOBSTERS** w trakcie walki. Teraz klawisze [1], [2] i [3] pozwalają to robić. Można też wcisnąć [C], by przejść od razu do finału.

PRINCE OF PERSIA

Podczas gry:
[Shift] + [L] - przeskok o jeden poziom,
[Ctrl] + [A] - rozpoczęcie poziomu od nowa,
[Ctrl] + [R] - rozpoczęcie od początku aktualnego obrazka,
[Ctrl] + [S] - dźwięk ON/OFF.

RETURN TO GENESIS

Wpisz **WASP.ASM** i naciśnij klawisz [F5], by stać się nietykalmym.

ROBOCOP 2

Jak tylko pojawi się pierwszy napis po uruchomieniu gry i rozpocznij grać muzyka wpisz: **SERIALINTERFACE**. [F9] odświeża energię, [F10] umożliwia skok do następnego poziomu.

ROBOCOP 3

Trzymając prawy przycisk myszy, wpisz: **THE DIDDYMEN**.

ROLLING RONNY

Wpisz imię jako **CHEAT** w tabeli najlepszych wyników.

ROOSTER 2

W menu jako hasło wpisz **WETERAN** - więcej amunicji i apteczki.

Darek Baran
Katowice

ROTOR

Oto niektóre kody:

- 1-GAG
- 2-LIP
- 3-FLY

- 4-MEN
- 5-AWE
- 6-TNT

Hasło **PIT** udostępnia Ci symulator.

RUFF & TUMBLE

- Kody:
- 1. 6581
 - 2. 3178
 - 3. 8392
 - 4. 7339

Darek Baran
Katowice

SARAKON

Hasła do gry: **LUNKWILL** i **VRANX**.

SIMCITY 2000

Podczas gry wpisz **CASS** - 250 funtów trafi do Twojej kasy.

Krzysztof Niedzielski
Wrocław

SKIDZ

Po rozpoczęciu gry wcisnij razem fire w joy'u oraz klawisze [Alt] i [C].

SLIK WORM

Wpisz **SCRAP 28**, efektem będzie nieśmiertelność.

SONIC BOOM

Wpisz słowo **DOUGAL** w tabeli rekordów. Teraz w trakcie gry: [F1] - więcej energii, [F3] - następny poziom.

SPACE ACE 2

Ponieważ jest to w zasadzie film animowany (przerywany zmianami dysków), warto usadowić się wygodnie w fotelu i obejrzeć to 6-dyskowe чудо bez dotykania joysticka. W tym celu należy wpisać słowo **HURRYDEXTER0**.

SUNDAY SPORT STRIP POKER

W trakcie gry wpisz **DANCE-OF THESEVENVEILS**. Sam zobaczysz, co się stanie.

SWIV

Zatrzymaj grę i wpisz **NCC-1701**, błysnięcie ekranu zasygnalizuje Ci otrzymanie nieśmiertelności. Jeżeli ekran nie błysnie, powyższe czynności należy powtórzyć.

SWORD OF SODAN

W High Score wpisz **NANCY**, co Ci da nieskończone życie.

Darek Baran
Katowice

TEST DRIVE 2

Spróbuj podczas gry wpisać kody: **AERF, GASS, GASST, GOUTRA**.

THE GODFATHER

Spauzuj grę i wcisnij [Help]. Wpisz **PIZZA HUT** - nieśmiertelność.

THE GOLD OF THE AZTECS

Aby uzyskać nieśmiertelność, należy podczas wgrywania gry trzymać wcisnięty lewy klawisz myszy i "fire" joysticka.

THEME PARK AGA

Jako pseudonim (nickname) wpisz **MIKE**. Podczas gry użyj klawiszy: [Z], [X], [C].

Krzysztof Niedzielski
Wrocław

THUNDERBLADE

Wpisz słowo **CRASH**. Od tej chwili przechodzisz do następnego poziomu, wciskając klawisz [Help].

TIME MACHINE

Wpisanie do listy wyników **DIZZY** da Ci dziewięciu bohaterów oraz możliwość zmiany poziomów poprzez naciskanie klawiszy od [1] do [9]. [A] i [S] zmieniają ekrany na aktualnym poziomie.

TURN IT

Kilka kodów do poziomów:
10 - **APRIKOSE**

- 20 - **MANDEL**
- 30 - **KIRSCHKE**
- 40 - **PFIRSISCH**

TURRICAN 2

Gdy pojawi się obrazek tytułowy, naciśnij spację. Teraz naciśnij po kolei: [1], [4], [2], [Esc], [Esc]. Uzyskasz nieśmiertelność.

VIGILANTE

Wpisz **GREEN CRYSTAL** na tablicy najlepszych wyników. Wciśnij:

[F1] - dodatkowe życie,
[F8] - następny poziom.

WINGS OF FURY

Po wyloczeniu samolotu napisz **COUN** i naciśnij spację. Uzyskasz wtedy po naciśnięciu podczas gry klawiszy:

[M] - nieskończoną ilość amunicji,
[C] - zmianę broni w czasie lotu,
[F] - paliwo,
[D] - usunięcie uszkodzeń,
[P] - jeszcze jeden samolot (max 9).

WWF WRESTLE MANIA

Podczas walki na ringu spauzuj grę i wpisz **HULKHOGANWEARSTIGHTYELLOWKNICKERS** i odpauzuj ją. Pojedynek natychmiast się zakończy, a Ty będziesz zwycięzcą.

XYBOTS

W liście rekordów wpisz **ALF**. Efektem będzie nieśmiertelność.

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ

Kody:

- 02. BB0UUUUCFU
- 03. ZFCCCCZNS
- 04. ONRLLLLSFM
- 05. URAEEEEZCM
- 06. UPSEEEEEZKK
- 07. TRZEEEEZOE
- 08. PUMIIINCR
- 09. DDLOOOKEZ
- 10. IMZWWWBWFJ
- 11. NNBBBWBZB
- 12. DFESSSLZK
- 13. IJKZZZZEOM

TRIKI



14. YZWFFFFNSA
15. SROAAAATBB
16. WĆOKKKKÓGJ
17. YZYPPPPJBM
18. FIEAAAATFO
19. ŁLBCCCCZIS
20. ĆDFLLLLSRK
21. SNYUUUUCĄZ
22. JIEAAAATCI
23. LMEAAAASĘC
24. YTÖNNNNIBN
25. ZSUYYYYDAC

ZOOM

Naciśnij [F10] i wybierz poziom, od którego chcesz rozpocząć grę [1...30].

ATARI LYNX

CRYSTAL MINES 2

Kody:
05. ZCXP
10. ITCU
15. RFVC
20. AURV
25. KYPO
30. FQCS
35. OHXY
40. PNGU
45. CXRI
50. INUK
55. KEHL
60. SOVS
65. HJHT
70. WBHD
75. YBKJ
80. SVWK
85. YNXR
90. QKOA
95. IDIC
100. RERF

Michał Michałowski
Gdynia

SHANGHAI

Podczas gry naciśnij [Option 1] i wybierz opcję "Show best scores". Naciśnij pauzę i trzymając jednocześnie [Option 1], [Option 2], [B] i [A] skieruj joysticka w prawy górny róg. Dzięki temu zobaczysz zakończenie.

Michał Michałowski
Gdynia

ZARLOR MERCENARY

Trzymając wciśnięty klawisz [Option 1] w "Select character"

skieruj joysticka w kierunkach góra, dół, lewo, prawo i znowu góra. Jeżeli wykonasz to poprawnie, to ukaże Ci się napis LIFE. Dzięki temu uaktywnisz program niespodziankę.

Michał Michałowski
Gdańsk

ATARI ST

ALL TERRAIN RACING

Nie dodawaj gazu, dopóki nie zapali się zielone światło, bo zostaniesz ukarany za spowodowanie falstartu.

Patryk Walczyk
Bytom

CRAZY CARS 3

Kilka porad do gry:

1. Aby zawsze być najlepszym i najbogatszym, staraj się brać udział w wyścigach, w których nie uczestniczy nikt z ligi lub w których biorą udział kierowcy, których maszyny mają o 2 stopnie gorszy wóz od Twojego. Najlepszy sposób, to zrobienie sobie listy "ligowców" i przed każdym rajdem zapisanie sobie numerów "wydolności" ich samochodów, a potem wybranie odpowiedniej trasy.

2. Dopalacza (BOOST) używaj tylko w wyścigach, w których wpisowe (PRIZE) jest większe od 60.000 \$.

3. Przed policją uchroni Cię radar (najlepiej kupić go, gdy tylko przypłylnie trochę kasy) i później dobre hamulce, gdyż przy dużej prędkości trudno wyhamować.

4. Najważniejsza zasada tej gry - nigdy nie daj się zatrzymać glinom.

Patryk Walczyk
Bytom

DYNA BLASTER

Na niektórych poziomach można znaleźć kamizelkę żaroodporną, pozwalającą przebywać na linii strzału. Dobra technika to podłożenie bomby i w momencie, gdy ona wybuchnie, następnej. Teraz grzej w fire'a ile się da - nikt Cię nie ruszy, a stworki będą i tak ginąć.

Patryk Walczyk
Bytom

ELF

W miejscu, w którym zginiesz, powstaje nagrobek. Musisz na niego uważać, gdyż od czasu do czasu wychodzi z niego Twój zły duch.

Patryk Walczyk
Bytom

FRED

Aby przejść do następnej krainy, musisz znaleźć klucz. Czerwone jabłka uzupełniają energię.

Patryk Walczyk
Bytom

GHOSTBUSTERS 2

W pierwszej misji należy pobrać próbkę mazi z kanału. Aby tego dokonać, trzeba skompletować narzędzia, które są rozmieszczone po ścianach, a następnie zjechać na sam dół. Uważaj na latającą łapę, bo jeżeli nie zniszczysz jej wcześniej, przerwie Ci linę.

Patryk Walczyk
Bytom

HOOK

Aby przebrać się za pirata, potrzebujesz kapelusza, dżinsów i kurtki. Przebierz się za zasloną w jednym z zaułków.

Patryk Walczyk
Bytom

INTERNATIONAL KARATE

Najbardziej punktowanymi ciosemi są: uderzenie głową (fire i joy na ukos do góry) i kopnięcie obustronne (fire i góra).

Patryk Walczyk
Bytom

LEGENDS OF VALOUR

Nie próbuj mordować, gdyż wkrótce zostaną porozwieszane listy gońców z Twoją podobizną.

Patryk Walczyk
Bytom

PINBALL OBSESSION

Za pomocą szturchania stołu możesz wystrzelić kulę, gdy zacznie bocznym korytarzem toczyć

się do dziury. Wystarczy "dźwignąć łapkę" od strony, gdzie toczy się bila i w odpowiednim momencie "popchnąć" stół. Bila powinna wpaść na drugą łapkę.

Patryk Walczyk
Bytom

NINTENDO

STREET FIGHTER 2

RYU ma swój specjalny cios - przerzut przez plecy (musisz być blisko przeciwnika i jednocześnie wcisnąć [A] oraz w przód). Jeśli przytrzymasz dłużej te przyciski, to RYU będzie tak długo wykonywał przerzut, aż je puścisz. Cios ten najlepiej stosować, gdy przeciwnik się podnosi.

Artur Koziół
Gdynia

W Waszych listach pytań, czy można przysłać triki także na inne typy komputerów, niezbyt rozpowszechnionych w Polsce. Oczywiście, że tak. Prawdopodobnie niewiele osób jest posiadaczami takiego sprzętu, ale nawet im coś się także należy. Poza tym, jak już wspominałem ostatnio, nie musicie przysyłać do mnie wyłącznie "suchych" trików, to znaczy tego typu, jak "wpisz to, by uzyskać tamto". Możecie przecież podzielić się własnymi spostrzeżeniami, poradami taktycznymi dotyczącymi danej gry, jak to dzisiaj nastąpiło w przypadku "Crazy Cars 3". To nie, że nie wszyscy mogą się zgodzić z takimi właśnie podpowiedziami, ale niektórzy na pewno skorzystają z Waszych porad. Cały czas czekam na SAVE GAME oraz na nazwę dla tego działu. Przysyłajcie jak zawsze z dopiskiem na kopercie "Triki". Błagam Was, piszcie czytelnie - niekiedy naprawdę nie można rozszyfrować, o jaką literę Wam chodziło, a zwłaszcza tutaj, w tej rubryce jest to przecież bardzo ważne. Do zobaczenia za miesiąc.

Wasz YA



SPRZEDAM

Sprzedam PC 486 DX4/100MHz, 4 MB RAM, 420 HDD, VGA MONO. cena: 3300 zł, monitor MONO VGA z kartą - 300 zł. Stacja 1.44. Jarek Smutek, ul. Kowalczyka 4/8, 41-800 Zabrze.

A1200 + MTec 1230 (030/28MHz, 4 MB RAM Fast) za 20 mln, ewentualnie sama karta za 9.5 mln. Robert Blaszczyk, ul. Skłodowskiej 64/95, 85-733 Bydgoszcz, tel. 42-49-95.

Sprzedam A1200, HDD 40 MB, dyskietki, joystick, literaturę, czasopisma. Cena: 1200 zł (12 mln). Piotr Murawski, pl. Kolanowszczyzna 15/1, 87-800 Włocławek, tel. (0-54) 32-79-69.

Płyty CD shareware - bogaty wybór - po 20 zł/szt. PRIMAY/Gravis Ultrasound, 1MB RAM, na gwarancji + oprogramowanie PD sprzedam za 390 zł. Twardy dysk 420 MB Cawiar na gwarancji za 480 zł. CD ROM double Speed + płyta CD, na gwarancji - za 360 zł. IBM 486, 4 MB RAM, HD, na gwarancji - cena: 20 mln. Programy na IBM PC. Katalog wysyłam po otrzymaniu znaczka za 60 gr. Krzysztof Chwistek, ul. 11 Listopada 63/1, 43-300 Bielsko-Biala.

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB RAM, 50 dyskietek, disk box, mysz, 2 joysticki, pokrywę i literaturę. Sprzęt w idealnym stanie. Cena: 550 zł. Radosław Żakowski, ul. Siedlecka 76, 85-412 Bydgoszcz, tel. 21-24-62.

Sprzedam 5 cartridge'y na Sega Game Gear: Sonic 2, Taz-Mania, Chuck Rock, Castle of Illusion, Columns. Cena: 150 zł. Łukasz Majcherczak, Aleja Łop 10/12, 89-500 Tuchola, tel. 45-546.

Sprzedam oryginalną grę na Amigę 500 pt. Black Crypt. Cena: 210 tys. zł (polska instrukcja). Tomasz Buchwald, ul. J.Porazińskiej 2/51, 85-792 Bydgoszcz, tel. 43-28-50.

Sprzedam Amigę 600 1 MB rozszerzeniem na Amigę 500 i 500 plus oraz 150 dyskietek z grami. Cena: 7.2 mln plus cena dyskietek: 3 mln. Remigiusz Przybylski, ul. Okrężna 44/1A, 58-100 Świdnica, tel. 530-973.

Sprzedam Atari 65XE i stację dyskietek oraz 200 gier. Stan idealny. Cena całości: 4 mln. Patryk Przybylski, ul. Okrężna 31/1, 58-100 Świdnica, tel. 530-973.

Sprzedam razem lub osobno: A1200, mysz, sampler stereo, 2 joysticki, literatura, magazyny "Amiga" i "Amigowiec" oraz dyskietka czyszcząca za 9.5 mln zł, a także monitor 1084S, ponad 200 dyskietek z

grami. 2 pudełka, kabel RGB za 6 mln zł. Razem: 15 mln zł. Tomasz Blaszczyk, ul. 1000-lecia 62/1, 44-300 Wodzisław Śląski, tel. (0-36) 55-65-37.

Sprzedam roczną Amigę 600 plus kolorowy monitor, ok. 70 dyskietek, mysz, podkładka, pokrywka. Cena: 1000 zł (10 mln). Łukasz Maszczyk, ul. Narutowicza 55, 97-500 Radomsko, tel. 329-87 lub 328-00.

Sprzedam A1200, ok. 50 dyskietek, stację HD 1.76 MB, mysz, joystick. Cena: 1300 zł. Rafał Łabój, ul. Wróblewskiego 3, 64-800 Chodzież, tel. 820-505.

Sprzedam komputer Atari 130XE plus magnetofon, joystick, literaturę, ok. 300 gier. Cena ok. 150 zł (1.5 mln). Łukasz Maszczyk, ul. Narutowicza 55, 97-500 Radomsko, tel. 329-87 lub 328-00.

Sprzedam Video Backup System za 20 zł. Nagram na życzenie kasety VBS. Gry public domain i shareware. Jerzy Konieczny, ul. Różana 3, 64-700 Czarnków, tel. (0-67) 55-33-18 (po 16.00).

Sprzedam Amigę CDTV (roczną) oraz 50 dyskietek, 3 gry oryginalne, kompakt, joystick Interfrance. Zgodność z Amigą 500. Cena ok. 750 zł. Paweł Wasik, ul. Piechoty 13/44, 82-300 Elbląg, tel. 33-56-56.

Amiga 600 z 1 MB RAM, monitor (kolor) plus filtr, mouse pad, mysz, pokrywka, 8 dyskietek, diskbox, Lit-Pol_ang, okablowanie. Stan idealny. Cena: 1400 zł. Marcin Czajkiewicz, ul. Adwentowicza 6/83, 92-536 Łódź, tel. (0-42) 73-51-89 (po 17.00).

Sprzedam Amigę 500 w bardzo dobrym stanie z 1 MB pamięci plus ok. 70 dyskietek, pudełko, 2 joysticki, literatura. Cena: 6.5 mln. Tomasz Muszyński, ul. Strumykowa 25, 86-050 Solec Kujawski.

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM, modulator, 45 dyskietek, mysz, mouse pad, joystick, pokrywka. Cena: 500 zł (5 mln). Michał Wojczulis, ul. Licealna 4/37, 16-300 Augustów, woj. suwalskie, tel. 53-57.

CD32 + 4 CD za 550 zł. Oryginalna gra na A500: Flight of the Intruder - 20 zł. Archiwalne numery TS: 2 i 4/91, 1-6/92, 1-8/93, 1-9/94 po 1 zł. Remigiusz Wielopolski, ul. Cyniarska 14/3, 43-300 Bielsko-Biala, tel. 231-69.

Sprzedam HDD (130 MB), 3.5" MAXTOR (1994). Cena: 260 zł (2.6 mln). Tomasz Kuna, os. XXX-lecia 127/17, 44-286 Wodzisław Śląski, tel. (0-36) 55-57-51.

Sprzedam Amigę 1200, 2 MB RAM, HDD 120 MB, dyskietki, "Magazyn Amiga", VBS, dwie kasety - 1500 zł (15 mln). Mirosław Gehrmann, ul. Obrońców Wybrzeża 15, 83-200 Starogard Gd.

Sprzedam A1200 z osprzętem: HDD 420 MB, kolorowy telewizor, 2 joysticki, mysz, ok. 100 dyskietek. Cena: 2300 zł (23 mln). Marcin Gala, ul. Jagiellońska 2D/4, 67-400 Wschowa, tel. (0-65) 40-13-57 (po 19.00).

Sprzedam: joystick i 100 dyskietek na Amigę w cenie 100 zł (1 mln). Waldemar Wojtasik, ul. Uroczą 4/57, 87-816 Włocławek 13, tel. 365-292 (po 13.00).

Amiga 500, 1 MB ram, 50 dyskietek, mysz, joystick, monitor (zielony). Cena: 700 zł. Także modulator - 40 zł. Możliwość targowania. Sebastian Barobaś, Wola Dębińska 149, 32-852 Dębno, woj. tarnowskie, tel. (0-192) 58-653.

Sprzedam A600, 2 MB RAM, mysz, joystick, 50 dyskietek, pokrywka, mouse pad. Cena: 680 zł (6.8 mln). Mariusz Drelichowski, ul. Budziszyńska 88/11, 54-436 Wrocław, tel. 57-51-88.

Sprzedam nową, oryginalną grę na PC - Lands of Lore. Minimalna konfiguracja - 386, 2 MB RAM. Cena: 75 zł. Jacek Zbudniewek, ul. Orkana 10/25, 96-100 Skierniewice, tel. 33-73-00.

A1200 + pakiet za 700 DM. A600 - 400 DM. A200, 2 x 3.5", 2 Chip i 4 Fast - 800 DM. Karta Turbo 68030 + Framemachine 24Bit - 1100 DM. M. Szoniec, 30-515 Kraków, tel. (0-12) 56-05-74.

Programy PD i shareware na Amigę. Katalog na dysku - 2 zł. Mariusz Listowski, ul. Sobieskiego 17/8, 76-200 Słupsk, tel. 44-33-60.

Sprzedam tanio pisma: "C&A", "Amigowiec", "ŚGK", "Magazyn Amiga", "Gambler". Mam wszystkie numery, od pierwszego do ostatniego. Marcin Słomski, ul. Pawezów 104A, 33-103 Tarnów, tel. (0-14) 250-273.

Sprzedam C-64, magnetofon, 11 kaset, 2 cartridge - Black Box 3, Female 3, instrukcja obsługi. Stan bardzo dobry. Cena: 200 zł. Łukasz Bocheński, os. Kazimierza Wielkiego 45a/6, 62-200 Gniezno.

Sprzedam pisma "TS" 1-6, 8-36 (2 zł), "SS" 2-13 (2 zł), "CS" 5/92, 5-7/93, 1/94 (1.52 zł). Romuald Burczyk, ul. Łączna 37b/15, 64-920 Pila.

Sprzedam Amigę 500 1 MB RAM, monitor 14" (zielony), mouse, joy-

stick, 150 dyskietek. Cena 600 zł. Karol Staszak, ul. Ceramiczna 11, 05-230 Kobylka.

Sprzedam C-64II, magnetofon, 2 joysticki, pokrywę, 4 cartridge, kasety. Stan idealny. Cena: 170 zł. Pilnie sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM, 2 joysticki, mysz, 2 podkładki, 50 dyskietek, przewód TV-Amiga. Cena: 550 zł. Pilnie sprzedam 150 dyskietek na Amigę 500 i 600 + joystick Quick Shot 2 Turbo (bez mikrostryków) za 300 zł. Marcin Hoffmann, ul. Krauthofera 9/2, 62-035 Kórnik, tel. 171-775.

Sprzedam A1200, monitor C-1084S, drukarkę D-100-M, 2 joysticki oraz pudełko i 100 dyskietek. Stan bardzo dobry. Cena: 1900 zł. Michał Famulski, ul. Krakowska 28/21, 97-500 Radomsko, tel. (0-44) 834-238.

Sprzedam Amigę CD32 na gwarancji za cenę 450 zł oraz gry: Tower Assault (72 zł) i Chaos Engine (32 zł). Krzysztof Drabik, ul. Na Blonie 15/99, 30-147 Kraków.

Sprzedam Amigę 1200, pełny osprzęt, 92 dyski, mysz, 2 joysticki, pudełko na dyski i czasopisma. Cena: 1000 zł. Marcin Kowalewicz, ul. Mackiewicza 6/21, 91-334 Łódź, tel. 53-56-08.

Sprzedam fajne gry na C-64 (kasety). Katalog = koperta + znaczek. Ceny od 4 do 5.50 zł. Marek Ślusarczyk, ul. Strzelców Bytomskich 409, 41-935 Bytom, tel. 189-81-60 (po 17.00).

Amiga CD32, 3 CD, joystick, kabel i zasilacz - wszystko jest nowe, a komputer na gwarancji. Cena: 700 zł. Paweł Szmit, ul. B.Chrobrego 74, 78-111 Ustronie Morskie.

Sprzedam cały rocznik 1994 "Secret Service" (cena: 20zł), "Top Secret" (cena: 20 zł) oraz "Świat Gier Komputerowych" (cena: 25 zł). Andrzej Sporysz, os. Piastów 32/10, 31-624 Kraków, N. Huta.

Sprzedam A600, monitor kolor, 2 joysticki, 200 dyskietek, pudełko, literaturę, mouse pad. Cena: 10.5 mln. Sylwester Amsolik, ul. Główna 111, Dąbrowka Wielka, 95-11 Zgierz.

Sprzedam Amigę 600 z 2 MB, pokrywę, mysz, joystick. Cena: 720 zł (7.2 mln). Adam Ryplewski, ul. Bartoka 29/18, 92-543 Łódź.

Sprzedam Atari 130XE, monitor, zasilacz, Turbo 2600, magnetofon, joystick, gry, literaturę, oprogramowanie. Cena: 200 zł (2 mln). Andrzej Tomaszewski, ul. Pilotów 8F/25, 80-460 Gdańsk-Zaspa.

A500, 2 MB (1 MB Chip + 1 MB Fast), Kickstart 1.3 - 2.0, kontroler



HDD - A590, nowa mysz, joystick, dyski, pokrywa. Cena: 700 zł. Adam Jakóbaszek, ul. Jugosłowiańska 8/54, 03-984 Warszawa, tel. (0-2) 672-11-25.

Sprzedam Amigę CD32, mysz, 7 kompaktów z grami. Cena 800 zł (8 mln). Jerzy Gackiewicz, ul. Bucza 15/10, 43-100 Tychy.

Sprzedam Amigę 1200, HDD 260 MB, 3 joysticki, 170 dyskiek, pokrywę, czasopisma "Amiga" i "Amigowiec". Cena: 17 mln zł. Mirosław Zwierz, ul. Lipowa 6, 59-700 Bolesławiec.

Sprzedam rozszerzenie pamięci 0.5 MB z zegarem do Amigi 500. Cena: 400 tys. zł. Sprzedam także oryginalną instrukcję Stragan dla Windows v. 2.2 - 50 tys. zł. Łukasz Reszczyński, ul. Kominka 1/3, 59-220 Legnica, tel. 52-48-21.

Sprzedam joystick PC AVIATOR 5, cena: 40 zł. Jakub Grabowski, ul. Kasprzowicza 46/12, 01-871 Warszawa, tel. 34-18-55.

Sprzedam gry oryginalne: na Amigę 500 - Tennis (80 tys. zł) i na Amigę 1200 - Franko (175 tys. zł). Obie gry razem za 250 tys. zł. Witold Kobierski, ul. Ślęczka 2b/12, 41-800 Zabrze.

Sprzedam Amigę 500, 1 MB z zegarem, stacja 5.25", 280 dyskiek z grami i pudełkami + dodatki. Cena: 7 mln zł. Dariusz Szach, ul. Pańska 65/117, 00-830 Warszawa, tel. 24-91-13 (po 19.00).

486 DX2 - 66MHz, CD-ROM, 4 MB RAM, HDD 340 MB, multi I/O VLB, FDD 1.44 MB, monitor color LR SVGA, mini tower, gwarancja - 34 mln. Wojciech Machlus, ul. Podmurna 14, 83-110 Tczew, tel. (0-69) 31-30-91.

Sprzedam Amigę 600, pokrywę, ponad 100 dyskiek, 2 joysticki, mysz. Cena: 700 zł. Łukasz Janicki, os. J. III Sobieskiego 16/116, 60-688 Poznań, tel. 237-871.

A600, mysz, joystick, literatura - 650 zł. Stacja 3.5" - 100 zł. Razem lub osobno. Na gwarancji. Gry. Spis: koperta + znaczek. Robert Sakowicz, Aleja Wojska Polskiego 254, 70-904 Szczecin 25, tel. 79-50-56 (po 16.00).

Sprzedam A500, 1 MB, 150 dysków, modulator TV, 2 joysticki, mysz, zasilacz, pokrywę na komputer, pudełko na dyski, literaturę. Cena: 600 zł (6 mln). Radosław Łysek, ul. M. Kopernika 4B/1, 56-300 Milicz, woj. wrocławskie, tel. 41-619.

PC 286 AT/16MHz z 1 MB RAM, monitor mono hercules, HDD 42

MB, 3 x FDD (1.44 i 2 x 360), 30 dyskiek. Cena: 7.5 mln (lub do uzgodnienia). Dominik Jabłoński, ul. Kamienna 88/81, 95-100 Zgierz, tel. 17-27-83.

Sprzedam Amigę 500, rozszerzenie 1 MB, pokrywę, ok. 170 dyskiek, 2 myszki, 2 joysticki, kabel Euro, 2 pudełka na dyski (duże i małe), VBS, 4 kasety do VBS (ok. 400 dysków), oryginalny Gunship 2000, pokazową kasę video, bardzo dużo opisów do gier i programów ("Świat Gier Komputerowych", 3 x "Amigowiec"), mouse pad. Razem: 790 zł (7.9 mln). Cena do uzgodnienia. Michał Janke, ul. Wichrowe Wzgórze 20/10, 61-677 Poznań, tel. 23-90-46.

Sprzedam tanio gry: FIFA, Doom 2. Informacja: koperta zwrotna ze znaczkiem. Piotr Murawski, Kąty 53, 05-532 Baniocza.

Sprzedam programy PD i shareware. Tylko 50 groszy za nagranie na dysku na Amigę. Mariusz Listowski, ul. Sobieskiego 17/8, 76-200 Słupsk, tel. 44-33-60.

Sprzedam C-64, stację dysków 1541-II, cartridge, magnetofon, 30 kaset, 30 dysków. Cena: 350 zł (3.5 mln). Sebastian Sojka, ul. Katowicka 9/24, 44-335 Jastrzębie Zdrój, woj. katowickie, tel. (0-36) 71-62-45.

Okazja! Sprzedam nowe dyski twarde po atrakcyjnych cenach, np. 540 MB - 550 zł, 560 MB - 560 zł, 850 MB - 730 zł. Daniel Nowacki, ul. Szymaly 186/6, 41-933 Bytom, tel. (0-3) 189-45-97.

Sprzedam Animals CD - 49 zł, a także Secret of the Monkey Island (CD) - 55 zł. Kupię 1, 2, 3, 5 numer "Secret Service. Cena do uzgodnienia. Paweł Kosiński, ul. Świszackiego 10/15, 50-430 Wrocław.

Sprzedam czasopisma: "Bajtek" (nr 10/93, 1-4/94), "Computer Studio" wyd. specjalne (nr 2/92, 2/93, 4/93), "Atari Magazyn (nr 3/94) i "Amigowiec" (nr 5-6/93). Jarek Jakubowski, ul. Przemysłowa 39/2, 77-330 Czarne.

Sprzedam oryginalne gry na A500: Indianapolis 500 (12 zł) i Harpoon (13 zł). Jarosław Falkowski, Walbrzyska 20, 62/300 Września, woj. poznańskie, tel. 362-609 (po 15.00).

Uwaga! Sprzedam komputer Timex 2048 z kasetami, magnetofonem, joystickiem, interfejsem i literaturą za jedyne 90 zł (900 tys). Tomasz Palka, ul. Boltuciaka 8/12, 85-791 Bydgoszcz, tel. 43-21-79.

Sprzedam Amigę CD32 na gwarancji + 13 CD (m.in. Microcosm, SoccerKid, Banshee, Lotus Trylo-

gy). Mysz i joy. Cena: 500-600 zł. Mariusz Janik, ul. Podmiejska 5/34, 62-800 Kalisz (domofon: Jeske).

Sprzedam Amigę CD32 oraz gry Oscar, Diggers, Guardian, Myth, Banshee, CD32 Gamer - 530 zł. Monitor 1084S - 400 zł. W komplecie - 850 zł. Mariusz Zwierz, ul. Blonie 9/13, 05-300 Mińsk Maz.

A600 sprzedam, stan idealny, mało używana, plus nowa mysz - 650 zł. Także zamienię na Amigę CDTV. Radosław Muszyński, ul. Czeczota 23, 02-607 Warszawa, tel. 44-69-00 (po 15.00).

Sprzedam Game Boy + cartridge: Dragon's Lair lub wymienię na grę Rise of the Robots na CD32. Oktawian Sztorc, ul. Kusocińskiego 5/31, 39-300 Mielec, tel. (0-196) 55-665.

Sprzedam gry Pegasus lub zamienię na A500, 1 MB RAM, mysz, joystick, dyski. Cena gier: 300 zł. Gry są z 15 kartridżami. Konrad Łoszewski, ul. Częstochowska 6/8, 62-800 Kalisz.

Tanie oryginały: Space Hulk (25 zł), Shadowlands (20 zł), Dungeon Master (18 zł), Risky Wods (18 zł), Mig-28M (18 zł). Wymienię gry. Andrzej Janusz, ul. Kasztanowa 52, 59-700 Bolesławiec, tel. (0-795) 14-73.

Sprzedam lub wymienię na gry PC CD-ROM: Secret of Monkey Island (45 zł), Loom (27 zł), Secret Weapons of the Luftwaffe (61 zł). Paweł Kosiński, ul. Świszackiego 10/15, 50-430 Wrocław.

Sprzedam kartridże do gry TV SEGA 16 Bit, Pegasus oraz gry do CD32 lub się wymienię. Dariusz Borysiuk, ul. Rynek 36/2, 59-700 Bolesławiec, tel. (0-795) 27-95.

Sprzedam gry i programy shareware na Amigę. Nawiążę kontakt z osobami zainteresowanymi stałą wymianą. Paweł Rudzik, ul. Niezłana 1A, 05-850 Ożarów Maz.

Sprzedam lub zamienię na A1200 (HDD 20 MB lub bez) A500, 1 MB + monitor C1084S (kolor), dyski, joystick i inne akcesoria. Cena: ok. 9.5 mln. Łukasz Banach, ul. Kazimierza W. 36/58, 32-700 Bochnia, tel. 252-68.

Sprzedam grę Franko (15 zł), kasety na C-64 (od 2.5 zł do 4 zł). Także opis gier (Amiga, C-64). Spis opisów = znaczek za 45 gr. Krzysztof Raczkowski, ul. Toruńska 26/36, 88-100 Inowrocław.

KUPIĘ

Kupię "Świat Gier Komputerowych" nr 1/93. Wiesław Stańczyk,

ul. Niemcewicza 24/B/1, 71-520 Szczecin, tel. (0-91) 553-221.

Pilnie poszukuję gier: Space Crusade, Hero Quest i ewentualnie Laser Squad na Amigę 500. Dobrze zapłacić. Arkadiusz Bocheński, ul. Saturna 18/8, 67-200 Głogów, tel. 33-96-02.

Poszukuję oryginalnych gier na PC: Flight Unlimited, Voyager, On the Ball. Michał Leśniewski, ul. Studzińskiego 71m17 blok 710, 91-521 Łódź.

Poszukuję oryginalnych opisów po polsku do Page Stream 2.22 i Art Expresion. Jerzy Bularz, ul. 26 Marca 33/40, 44-300 Wodzisław Śl., tel. (0-36) 555-068 (po 15.00).

Kupię "ŚGK" 1, 3, 4, "SS" 1, 2, 3 oraz gry Transartica i A-Train. Hubert Rutkowski, ul. Powstańców 10a/23, 99-400 Łowicz.

Magnetowid lub wieżę HiFi CD zamienię na A1200 lub A500+/600 z kolorowym monitorem, bądź też kupię do 500 zł. Zbigniew Plawecki, 57-362 Krosnowice 203.

Kupię A500 lub A500+ lub A600. Oferty z opisem i ceną kierować na adres: M. Niewiadomski, ul. MA1a 1, 42-100 Kłobuck, Tel. 17-17-18.

Kupię Amigę 4000/030 bez HDD i ze standardową pamięcią (w stanie dobrym). Robert Nikanowicz, ul. Och. Węgierskich 17, 23-300 Janów Lub.

Kupię Amigę CDTV. Bez dodatków. Konfiguracja podstawowa. Oferty z ceną mile widziane. Andrzej Borejko, ul. Pana Tadeusza 11/87, 10-461 Olsztyn.

Kupię opisy do gier: Goblins 2, Lure of the Temptress (na Amigę). Piotr Jaśko, ul. Wajdy 5/15, 40-175 Katowice, tel. 586-788.

Kupię po rozsądnej cenie komputer Amiga 500/600/1200/CDTV/CD32! Proszę o krótki opis i cenę. Andrzej Hofman, ul. 1 Armii WP 4/41, 43-303 Bielsko-Biała, tel. (0-30) 18-14-18.

Poszukuję gier Privateer, F-14 Fleet D., Mortal 2, B-Wing, Doom, Dune 2, Wszystkie na PC. Tomasz Ogórkiewicz, ul. Westerplatte 10, 62-500 Konin.

Kupię A1200 w dobrym stanie technicznym za przystępną cenę. Mogę też wziąć ją za darmo. Sebastian Babczyński, ul. S. Wolnego 14, 44-200 Rybnik, tel. (0-36) 22-414 (po 16.00).

Kupię 386SX/40MHz. 100 HDD, 2 MB RAM, monitor mono VGA,



kartę muzyczną. Cena do 13 mln. Oferty listowne kierować pod adres: Tomasz Muszyński, ul. Strumykowa 25, 86-050 Solec Kujawski.

Kupię grę komputerową pod tytułem Lost Dutchmanmine. Cena do uzgodnienia. Maciej Smyczek, ul. Asfaltowa 174, 42-285 Miotek, Sośnica, tel. 57-3651.

Poszukuję gier: Armour-Geddon 1 i 2, Mig-29M, Tornado, A-10. Oferuję bezpłatną wymianę gier symulacyjnych. Oferty na kartkach pocztowych. Krzysztof Lemiecha, ul. Kolejowa 1A/2, 78-500 Drawsko Pom.

Kupię gry do Game Boy'a. Poszukuję opisów gier na tę konsolę (min. 50). Dobrze zapłacę. Paweł Wiczorkiewicz, ul. Jedności Narod. 159/15, 50-303 Wrocław, tel. 22-43-02.

Kupię (6 zł) lub przegram (1.5 zł) gry do C-64 na taśmie: Sim City, Trener, Supermacy i Trans World. Marek Lewiński, ul. Prokopa 5/9, 41-910 Bytom, tel. 182-15-51.

RÓŻNE

Zamienię grę Mortal Kombat 2 na Theme Park (werja na Amigę). Dominik Kucypera, ul. Godzikowice 55a, 55-200 Olawa, tel. 30-820.

Nawiążę kontakt z fanami gry Civilization i kupię edytor do tej gry (za przyzwoitą cenę). Przemek Wiktor, ul. Trybuny Ludów 44/46, 36-660 Kraków, tel. (0-12) 55-37-93.

Zamienię grę Aladdin na grę Doom. Mam komputer IBM PC (FDD 3.5"). Wojciech Spytek, 32-415 Raciechowiec 100, woj. krakowskie, tel. 132.

Szukam nowych kontaktów (A500). Szukam także Pinball Fantasies oraz Waxworks. 100% answer to all of you! Sauron/Ind., ul. Kościuszki 68/70/3, 42-300 Myszków 1.

Cool Team przyjmie grafików, muzyków, koderów (AMOS) A1200. Przyjmujemy także zgłoszenia na wykonanie obrazków i plansz. Cel - gry! Przemysław Janiszewski, ul. Lechonia 8 m 10 bl 36, 95-100 Zgierz, woj. łódzkie.

Klub AMOSA! W celu uzyskania informacji przyślij znaczek + 2.5 zł. Jeśli chcesz dostać dyskietkę klubową. Michał Szyk, ul. 15 P.P. Wilków 36/6, 08-530 Dęblin.

Nawiążę kontakt z posiadaczami A1200 w celu wymiany opro-

gramowania i doświadczeń. Paweł Rudzik, ul. Nieznana 1A, 05-850 Ożarów Maz.

Okazja! Wyprzedaj dyskietek na Amigę. Dyskietki firmowe. Cena 1 szt. - 1.5 zł (15 tys.). Zygmunt Siwiński, ul. Zachodnia 13/15, 95-035 Ozorków, tel. (0-42) 18-51-86.

Wymienię gry na konsolę Sega Mega Drive. Posiadam m. in. Sonic, Lethal Enforcers. Szukam Virtual Racing, Aladdin. Piotr Welniak, ul. Wyzwolenia 5c/6, 80-537 Gdańsk.

Nawiążę kontakt z posiadaczami A500 w celu wymiany programów, gier, doświadczeń. Łukasz Obuchowicz, ul. Morcinka 6/79, 85-317 Bydgoszcz, tel. 45-82-83.

PC - Amiga shareware! Gry i programy! Nowości! Niskie ceny! Info = opłacona koperta zwrotna + dyskietka! Andrzej Hofman, ul. I Armii WP 4/41, 43-303 Bielsko-Biała.

Wymienię gry i użytki na Amigę. Katalog po przesłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem. Adam Machnicki, ul. Piwnika Ponurego 19/30 93-222 Łódź, tel. 49-43-23.

Nawiążę kontakt z posiadaczami A1200 i A500. Wymiana gier, dem, gazetek dyskowych i programów. 100% answer. Artur Kośmider, ul. Rolnicza 31, 21-500 Biała Podlaska.

Wymienię się grami oraz doświadczeniami na komputer A600 (sposób: przegranie gier). Wyślij swój spis gier i programów. Łukasz Kościelny, ul. Strażacka 14, 42-130 Wręczyca Wlk., tel. 170-138.

Poszukuję gier (chcę je przegrać): Larry i Spy Master, Blade of Destiny, Heimdall 2, Space Quest 1, Polece Quest 1, Future Wars. Michał Korzeniewski, ul. Newtona 12B/10, 60-161 Poznań.

Korespondencyjny Klub PeCetów. Oferuję wymianę gier i programów, wymianę doświadczeń. Zwracajcie się ze swoimi problemami na adres: Michał Korzeniewski, ul. Newtona 12B/10, 60-161 Poznań.

Ex amigowiec pozbywa się oryginalów, dysków czasopism, książek! Bardzo tanio! Zamienię FG24 na CD-ROM 2 x (PC). Konrad Kowalski, ul. Łazienna 9, 11-100 Lidzbark Warmiński, tel. 41-58.

Moduły, grafika, PD, inne - kupno, wymiana, sprzedaż. Dysk-

katalog: 2 zł. Czesław Czyżyk, ul. 1 Maja 1/3, 58-520 Janowice Wielkie.

Wymienię oryginalną grę Dangerous Street (A500/600) na inny oryginal. Nawiążę kontakt z amigowcami. Wymienię gry shareware. Tomasz Gronkiewicz, ul. Dąbrowka 72, 38-211 Jasło 4, woj. Krosno.

Zamienię gry na CD32: Rise of the Robots, Whales Voyages lub sprzedam za 150 zł (1.5 mln) w komplecie. Grzegorz Wojtala, ul. Brzeźna 17, 43-176 Gostyń.

Bezpłatna gazeta dla amigowców. Wymiana programów. Zamienię CPC 464, monitor, gry, joystick na CD Radio. Jakub Rachalewski, ul. Piotrkowska 235/241 m 128, 90-360 Łódź.

Gry na CD32: Heimdall 2, SoccerKid, Premiere zamienię na Beneath a Steel Sky lub Inferno. Józef Durlak, ul. Reymonta 5/6, 47-225 Kędzierzyn.

Chętnie nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500/600 w celu wymiany gier, użytków, dem. Odpowiem na każdy list. Posiadam VBS. Jerzy Maryjański, ul. Wschodnia 36/43, 22-170 Rejowiec Fabryczny, tel. (0-82) 664-915.

Wymienię CD z Magic Carpet i Mad Dog 2 na oryginalną grę Rebel Assault. Wojciech Pawłowski, ul. Lodowa 22/1, 60-225 Poznań, tel. 66-07-08.

Monitor kolor C1084 zamienię na monitor SVGA kolor. Krzysztof Najborowski, oś. Batorego 4/56, 60-687 Poznań.

Zamienię rower górski produkcji kanadyjskiej z osprzętem Shimano na A500 + 2.5 MB RAM + Kickstart 2.04 lub na A600. Adam Romanowski, ul. Chylońska 199/86, 81-007 Gdynia.

Poszukuję pilnie programów: Workbench Fonts Locale, wersja 2.1 na Amigę 500+. Cena do uzgodnienia. Janusz Hasiak, ul. Wierchowicka 6, 56-322 Czatkowice.

Wymienię Amigę 500, 1 MB RAM, wraz z monitorem 156 mono na Amigę 600 od 1.5 MB. Grzegorz Laube, ul. Kwiatowa 29, 84-240 Reda, woj. gdańskie.

Triki na PC, Amigę i C-64, około 3000 odpowiedzi. Cena: 7 zł. Posiadam również ok. 500 opisów na Amigę i PC w cenie 1 zł/szt. Zaznacz, jaki masz komputer. Za triki płatne przekazem. Marek Pluta, ul. Noniewicz 93/4, 16-400 Suwałki, tel. 66-73-36.

Nawiążę kontakt z posiadaczami Atari ST/TT/Falcon w celu wymiany doświadczeń i nie tylko. 100% odpowiedzi. Paweł Fornalski, ul. Leopolda Staffa 10, 20-454 Lublin, tel. (0-81) 40-793.

Zamienię na Amigę: znaczki z 60 krajów z lat 1842-1945 (ok. 6 tys.). Listy proszę pisać tylko w kopercie. Dariusz Romanowski, ul. Barnówko 50/3, 74-301 Różańsko.

Wymienię Amigę 600, 2 MB RAM, 150 dysków + pudełko, 2 joye, myszkę, pokrywę na Amigę - na CD32 z 4 CD lub Atari Jaguar 64. Radosław Leszczyński, ul. Mickiewicza 2/3, 11-700 Mrągowo.

Zamienię dwa kompaktki z CD32: Sensible Soccer i Soccer Kid na Game Boy lub sprzedam za 100 zł (1 mln). Mateusz Kolakowski, ul. Husarska 2/32, 05-120 Legionowo.

CD32 + Microcosm, Heimdall 2, oscar, Diggers oraz CD Gamer '95 nr 11 wymienię na A1200. Oferty listowne na adres: Janusz Michalek, oś. Borek 68/2, 64-510 Wronki.

Wymiana gier na IBM. Nowości i klasyki. Karol Staszak, ul. Ceramiczna 11, 05-230 Kobyłka.

Software PC - klub użytkowników IBM PC. Info = koperta + znaczek. Skr. poczt. 24, 60-979 Poznań 45.

Zamienię A500+, 2 MB RAM, ok. 200 dyskietek, 2 disboxy, pokrywę, 4 joye, modulator, 5 oryginałów - KKK (1 rok) na PC, ew. dopłata. Koperta zwrotna. Piotr Piasny, ul. Norwida 13/2, 60-867 Poznań.

Chcesz wygrać 5 czasopism komputerowych i Game Boy'a? Wystarczy wspomóc amigowca zbierającego na monitor. 100% uczciwości. Tomasz Ratajczak, ul. Składowa 32, 62-081 Przeźmierowo, tel. 142-173.

Nawiążę kontakt z posiadaczami A500 w celu wymiany gier i programów na A500. Nagrywam katalog po przesłaniu dyskietki. Karol Celer, ul. Zgodna 16/28, 62-800 Kalisz, tel. (0-63) 361-53.

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko
ADRES	ADRES	ADRES
kod pocztowy	kod pocztowy	kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-077 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-077 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-077 Bydgoszcz
Opłata	Opłata	Opłata
zł	zł	zł
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

ŚWIANT

KOMPUTEROWYCH

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko
ADRES	ADRES	ADRES
kod pocztowy	kod pocztowy	kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-077 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-077 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-077 Bydgoszcz
Opłata	Opłata	Opłata
zł	zł	zł
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Posiadam komputer:

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Posiadam komputer:

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby zamówić wybraną pozycję w SKLEPIE ŚGK, należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto Wydawnictwa "ALFIN" spółka z o.o.

Jednocześnie informujemy, że Wydawnictwo "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

Termin realizacji zamówienia do czterech tygodni od daty otrzymania wpłaty.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
Dział Prenumeraty
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

PROPONUJEMY PÓŁROCZNĄ I ROCZNĄ PRENUMERATĘ ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH ROZPOCZYNAJĄCĄ SIĘ OD DOWOLNIE WYBRANEGO NUMERU. MOŻNA RÓWNIEŻ ZAMÓWIĆ ARCHIWALNE EGZEMPLARZE AMIGOWCA, ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH, A TAKŻE DYSKÓW PUBLIC DOMAIN. OFERUJEMY NASTĘPUJĄCE NUMERY ARCHIWALNE:

AMIGOWIEC: 7-8, 9-10/93; 1, 8, 9, 10, 11, 12/94
1, 2, 3, 4/95

SGK: 9-10, 11-12/93, 2, 5, 6, 7-8, 9, 10,
11, 12/94, 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9/95

DYSKI PD: 1/92 do 12/92; A, B, C, 1, 2, 3-4,
5-6, 7-8, 9-10/93, 1, 2, 3, 4, 5, 6-7,
8, 9, 10, 11, 12/94, 1, 2, 3, 4/95
Nowa Seria, Scena

Jednocześnie informujemy, że Wydawnictwo "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:
Wydawnictwo "ALFIN"
spółka z o.o.

Dział Prenumeraty
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

I Aby zaprenumerować Świat Gier Komputerowych, należy:

1. Zaznaczyć, od którego numeru prenumerata ma się rozpocząć.
2. Podać czytelnie swój adres na wszystkich odcinkach blankietu.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj.:
- Za 6 wydań ŚGK - 168 000 / 16,8 zł
- Za 12 wydań ŚGK - 336 000 / 33,6 zł
od dowolnie wybranego numeru.

II Aby otrzymać numery archiwalne:

1. AMIGOWCA, ŚGK lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
- 23.000 / 2,30 zł za 1 numer AMIGOWCA do nr 11/94
- 28.000 / 2,80 zł za 1 numer AMIGOWCA do nr 12/94
- 23.000 / 2,30 zł za 1 numer ŚGK do nr 12/94
- 28.000 / 2,80 zł za 1 numer ŚGK do nr 1/95
- 48.000 / 4,80 zł za każdą dyskietkę PD
- 38.000 / 3,80 zł za każdą dyskietkę PD (cena dla prenumeratorów)
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na trzech odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

III Blankiet jest ważny do 15 grudnia 1995 roku.

Odcinek dla BANKU

Zamawiam prenumeratę Świata Gier Komputerowych od numeru:

Ilość wydań:

6

12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zamawiam prenumeratę Świata Gier Komputerowych od numeru:

Ilość wydań:

6

12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zamawiam prenumeratę Świata Gier Komputerowych od numeru:

Ilość wydań:

6

12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:



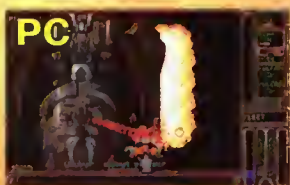
AMIGA
UNIVERSAL WARRIOR
gra zręcznościowa z elementami strategicznymi - 12.20



AMIGA
LIGA POLSKA
manager piłkarski - 19.90



PC
BASTION
gra strategiczna inspirowana powieściami Tolkiena - 36.30



PC
TYRIAN
"niebiańska" strzelanka - 36.30



PC
KOSMOS
rozbudowana gra handlowo managerska - 36.30



PC
SOŁTYS
przygodówka z jajem - 36.30



PC
MEGA BLAST
gra zręcznościowo logiczna (max 4 osoby) -- AMIGA - 19.90
PC - 23.60



AMIGA
FOREST DUMB
superszybka zręcznościówka (konkurent Super Frog) - 23.60

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

L.K. AVALON

skr. poczt. 66

35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) tel. (094) 402-541

Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.



Proponujemy Państwu zakup następujących programów:



KUPIEC

- ✓ gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzczłej przeszłości,
- ✓ wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, sztorm, cisza morska itp.,
- ✓ podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- ✓ bogata oprawa graficzna,
- ✓ możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.



LAZARUS

- ✓ gra przygodowo-zręcznościowa,
- ✓ pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenarii,
- ✓ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- ✓ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- ✓ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.



SLATERMAN

- ✓ rozbudowana gra zręcznościowa,
- ✓ piętnaście pasjonujących etapów,
- ✓ trzy zróżnicowane graficznie scenerie,

- ✓ wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- ✓ dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- ✓ żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S., S.B.).

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:

Commodore C-64		Slaterman	6,90 zł	Historia	12,50 zł	Tao	15,00 zł
Chemia	6,90 zł	Mieście Valdgiro II	6,90 zł	Koko Szczęścia	12,50 zł	Kupiec	29,90 zł
Geografia	6,90 zł	Deutsch Tester	6,90 zł	Magie Coins	12,50 zł	Lazarus	29,90 zł
Historia	6,90 zł	English Tester	6,90 zł	Malewanki	12,50 zł	IBM PC	
Ortoiris	6,90 zł	Horidrock Composer	8,90 zł	Mieście Mind	12,50 zł	SxLogic Games	24,90 zł
Or. Mad	6,90 zł	AMIGA (1 MB)		Mieście Valdgiro II	12,50 zł	Historia	24,90 zł
Orip	6,90 zł	Ami Puzzle (2 dyski!)	12,50 zł	Ortoiris	12,50 zł	Ortoiris	24,90 zł
Eternal	6,90 zł	Andramedo	12,50 zł	Super Dater (ang-pol)	12,50 zł	Geografia	24,90 zł
Klemens	6,90 zł	Ace Ball	12,50 zł	Super Dater (niem-pol)	12,50 zł	Deutsch Tester	24,90 zł
Kości & Poker	6,90 zł	Cloch Bach	12,50 zł	Super Dater (pol-ang)	12,50 zł	English Tester	24,90 zł
Loter	6,90 zł	Deutsch Tester	12,50 zł	Super Dater (pol-niem)	12,50 zł	Brzdęk	24,90 zł
Lazarus	6,90 zł	English Tester	12,50 zł	Zanek Saper	12,50 zł	Slaterman	29,90 zł
Trinoda	6,90 zł	Geografia	12,50 zł	Minemotron	16,90 zł		

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, kaniącnie z dopiskiem ALFIN prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Termin realizacji 7-14 dni. Do kosztów przesyłki doliczamy koszty pocztowe.

KUPONY RABATOWE - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymamy Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:

WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA: 15,00 zł do 29,90 zł 30,00 zł do 59,90 zł 60,00 zł do 89,90 zł ponad 90,00 zł
WARTOŚĆ KUPONU: 1,00 zł 3,00 zł 6,00 zł 10,00 zł

Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odejta od należności do zapłaty.

KATALOG - Przedzwoń, przyslij do nas zaoadresowaną kopertę zwrotną z znacznikiem lub po prostu zamów programy, a myślemy Ci katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

NASZ ADRES - TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541

Zestaw ŚGK



Zestaw AMIGOWCA



TEN ZESTAW
MOŻE BYĆ
TWÓJ
ZA JEDYNE
12 zł/120 tys. zł

Szanowni Państwo!

Z uwagi na zastraszająco wysokie opłaty przy przesyłaniu przesyłek za zaliczeniem pocztowym (w naszym przypadku dochodzące nawet do 50% ceny zamówienia) serdecznie prosimy o wpłacanie w/w sumy (12zł) bezpośrednio na nasze konto z dopiskiem: np. "ŚGK zestaw 10/95" lub "zestaw Amigowca 10/95". Prosimy również o sporą dozę cierpliwości: - przełanie pieniędzy, zorganizowanie wysyłki i sama wysyłka mogą niestety "trochę" potrwać.

Za wszystkie utrudnienia serdecznie przepraszamy i prosimy o zrozumienie.

OFERTA WAŻNA DO
15 GRUDNIA

WYDAWNICTWO

ALFIN

sp. z o.o.

Numer konta:

Bank PKO S.A.

Bydgoszcz

5.09011-400933.9-2511-30-111.0